Nº 45 • OCTUBRE 2004 • 6,00 €

PlayStation®2
Re... ...spaña

¡El mejor shooter jamás creado!

KILLZONE

¡¡¡CONCURSO EXCLUSIVO!!!
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
• 5 CONSOLAS PERSONALIZADAS
• 50 COCHES TUNING EN MINIATURA
• 20 JUEGOS
• 20 CAMISETAS

y además
FIFA FOOTBALL 2005, SILENT HILL 4, W.R.C. 4, STAR OCEAN TILL THE END OF TIME, GRADIUS V...



LOS INCREÍBLES
Viajamos en exclusiva a los estudios de Pixar para mostraros el futuro éxito de THQ



SHADOW OF ROME
Capcom escribirá una página en la historia con su nueva saga

GUÍAS COMPLETAS: SILENT HILL 4 THE ROOM + SPIDER-MAN 2



Z
...PO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



www.clubveinte.com
902 24 24 24


Ponle más sabor a tu vida. Si tienes menos de 26 años, con Santander Central Hispano y tu nueva tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola lo tienes chupado. Consíguela gratis en solo tres pasos:
1 Solicítala en cualquier oficina de Santander Central Hispano
2 Unos días después llegará a tu domicilio
3 Entra en www.cocacola.es y date de alta. Podrás participar en fabulosas promociones
Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano. Entra en www.clubveinte.com
Santander Central Hispano
EL VALOR DE LAS IDEAS

PlayStation® 2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, Natalia Muñoz, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

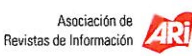
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



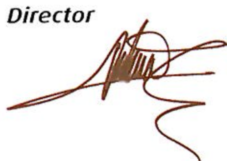


EDITORIAL

KILLZONE, EL RENACIMIENTO DE UN GÉNERO EN PS2

Pocos títulos han suscitado en nosotros tanto interés como la última creación de Guerrilla Games. Desde que hace más de un año tuvimos la suerte de disfrutar, por primera vez, de sus excelencias en una visita a los estudios de programación holandeses, hemos esperado impacientes el resultado. La espera ha merecido la pena y tenemos ante nosotros el que está llamado a ser el mejor shooter en primera persona de todos los tiempos para PlayStation 2. Sé que puede sonar fuerte, pero cuando lo tengáis en vuestras manos (el mes que viene os espera una demo jugable de KillZone en el DVD que acompaña a la revista) entenderéis que la magnitud de la frase es totalmente certera. Por eso hemos cogido el avión y nos hemos acercado a los estudios de Guerrilla Games para mostraros con todo detalle los últimos instantes de desarrollo de un juego que hará historia por su tremenda e incomparable calidad. Aprovecho para saludar desde estas líneas al valenciano Marcos Domenech, artista gráfico de este brillante grupo de programación europeo que ya forma parte de los estudios de desarrollo exclusivos de Sony para PlayStation 2. Si queréis ser partícipes de esta nueva estrella del firmamento lúdico y participar con nosotros en el reto KillZone, pasad la página y leed atentamente porque os espera una grata sorpresa.
Por otro lado, os pedimos disculpas ya que este mes el contenido del DVD-ROM ha variado por causas ajenas a nuestra voluntad y el número de demos jugables se ha visto reducido de ocho a cinco.

MARCOS GARCÍA
Director



REPORTAJES

Pág. 012 KillZone
Pág. 018 Shadow Of Rome
Pág. 028 Los Increíbles
Pág. 032 GTA San Andreas
Pág. 036 Devil May Cry 3
Pág. 040 Midway Gamer's Day

PRETEST

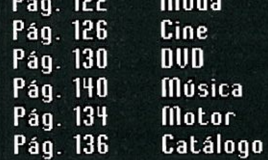
Pág. 052 NFS Underground 2
Pág. 054 Pro Evolution Soccer 4
Pág. 056 Ratchet & Clank 3
Pág. 058 W.R.C. 4
Pág. 060 Star Ocean: T.T.E.O.T.
Pág. 062 ESDLA: La Tercera Edad
Pág. 064 Crash Twinsanity
Pág. 066 Get On Da Mic
Pág. 070 Esto Es Fútbol 2005
Pág. 072 Def Jam: Fight For N.Y.
Pág. 074 Gradius V
Pág. 076 Metal Slug 3

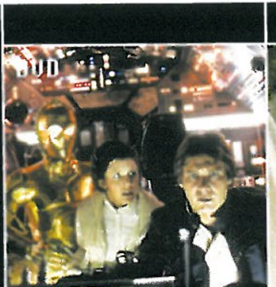
TEST

Pág. 080 FIFA Football 2005
Pág. 084 Silent Hill 4: The Room
Pág. 090 DJ: Decks & FX
Pág. 094 Colin McRae Rally 2005
Pág. 096 F.R. Demon Stone
Pág. 098 Vietcong: Purple Haze
Pág. 100 Resident Evil Outbreak
Pág. 102 Juiced
Pág. 104 Terminator 3: The Redemption

SECCIONES

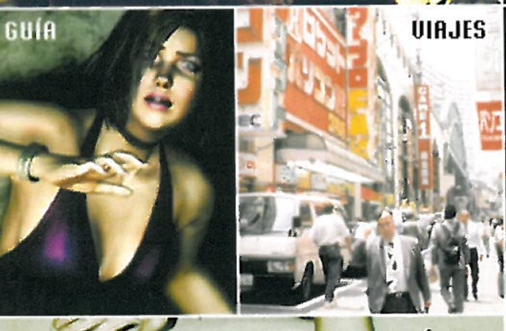
Pág. 006 Noticias
Pág. 024 Videojuegos para móviles
Pág. 048 Japón
Pág. 078 On-line
Pág. 106 Guías
Pág. 114 Trucos
Pág. 116 S.O.S.
Pág. 118 Viajes
Pág. 122 Moda
Pág. 126 Cine
Pág. 130 DVD
Pág. 140 Música
Pág. 134 Motor
Pág. 136 Catálogo















LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

5 DEMOS JUGABLES

(01 .) COLIN MCRAE RALLY 2005

El campeón del mundo vuelve con su título más completo.

(02 .) RATCHET & CLANK 3

Tercera entrega del alocado juego de plataformas de Insomniac.

(03 .) DJ DECKS & FX

Conviértete en el DJ más profesional con este título de Sony C.E.

(04 .) CRISIS ZONE

Namco continúa su saga de shooters con pistola de Time Crisis.

(05 .) SPYRO: A HERO'S TAIL

El dragón de Vivendi vive una nueva aventura en PlayStation 2.

6 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- KILLZONE (MAKING OF)
- CRIMSON SEA 2
- DYNASTY WARRIORS 4 EMPIRES
- RATCHET & CLANK 3
- SLY 2
- EYE TOY CHAT

No te pierdas Making Of de KILLZONE

IMPORTANTE

DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

EYETOY PLAY 2



Más diversión a golpe de cámara

Tras el abrumador éxito obtenido por la primera entrega de *EyeToy Play*, **London Studios** se ha exprimido la sesera para producir uno de los títulos más frescos y originales del catálogo de **PlayStation 2**. En esta nueva edición se han incluido 12 juegos de esos con los que puede disfrutar toda la familia y que son tan sencillos como tremendamente divertidos. Entre los más novedosos un genial torneo de *ping-pong*, en el que además de competir contra adversarios hay *bonus* como romper botellas. La nueva versión del juego de boxeo también es una pasada y una buena manera de ponerse en forma. Completan la lista un juego de guitarra, uno de batería, otro de parar penaltis y así hasta llegar a doce. **London Studios** también ha implementado otras opciones a la cámara, como *SpyToy*, que la convertirá en un sistema de seguridad capaz de vigilar nuestra habitación en nuestra ausencia. También ha sufrido una mejora notable, ahora cuatro jugadores podrán competir a pantalla partida para saber quién es el auténtico maestro del juego. Además, se han incluido toda una serie de opciones para personalizar escenarios, personajes, e incluso utilizar el reconocimiento de sonidos para jugar.

PLAYSTATION 2

Sony C.E. ha hecho efectivo en toda Europa el nuevo precio de su consola

149 €



Desde el pasado 18 de agosto, se puede encontrar **PlayStation 2** por menos de 150 Euros en las tiendas de todo el viejo continente. La consola ha alcanzado ya un número de usuarios de 24 millones dentro de los territorios PAL, que con toda seguridad se verá aumentado con esta atractiva rebaja en el precio.

PARTICIPA CON NOSOTROS EN EL:

RETO KILLZONE

Sony C.E. va a celebrar un campeonato entre las revistas del sector con el juego ***KillZone***. Cada publicación seleccionará a tres lectores mayores de 18 años que participarán junto a un miembro de la redacción en el ***Reto KillZone*** los días 29 y 30 de octubre. El primer día se reunirán los equipos y tendrá lugar un entrenamiento, el sábado 30 se celebrarán las competiciones por la mañana y la gran final por la tarde. Todos los participantes recibirán una **PlayStation 2** edición limitada personalizada con **KillZone** y habrá fantásticos premios para los finalistas. Si quieres participar con ***PlayStation 2 Revista Oficial*** envíanos un *e-mail* con tus datos y tu experiencia en el juego On-line a la dirección de correo: **doc.ps2@grupozeta.es** La redacción se pondrá en contacto con los elegidos.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FORMULA 1 2004

Ganadores de 1 Gorra, 1 Polo y 1 Juego:
- Eduvigis Sanz Meñán (Las Palmas G.C.)
- Santiago Martínez Ríos (JAEN)
- Antonio González González (CORDOBA)
- Eduardo Sánchez Jiménez (MADRID)
- Pablo Pineiro Alvarez (PONTEVEDRA)
- Carlos Prieto Cavia (CANTABRIA)
- Miguel Angel Vargas Casado (GERONA)
- Jose Mª Ruiz Serrano (SEVILLA)
- Monserrat Marquez Abastillas (BCN)
- Laura Salvador Martinez (CASTELLON)

Ganadores de 1 Juego:
- Javier Sancho Marivela (MADRID)
- Jacobo Obispo Fontenla (PONTEVEDRA)
- Domingo Montero Piedrahita (MADRID)
- Beatriz Rincón Orobón (TOLEDO)
- Maria Rosa Aguilar Mate (BCN)
- Francisco Flores Escorisa (ALMERIA)
- Manuel Lorenzo Rodriguez Fdz. (PONTEVEDRA)
- Gonzalo Urgel Cubero (ZARAGOZA)
- Miguel Angel Petta (PALMA MALLORCA)
- Mª José Roig Mateu (CASTELLON)
- Vadym Matsoka (HUESCA)
- Sebastián Palmer Badillo (PALMA MALLORCA)
- Cristian del Palacio Léon (VALLADOLID)
- Emilio Noguera Mendoza (HUELVA)
- Maria Soledad Martins Meira (ASTURIAS)
- Juan Carlos Melchor Leon (TENERIFE)
- Mª Nieves Suárez Rea (ASTURIAS)
- Daniel Pacho Gutiérrez (BCN)
- Jose Manuel Nieto Diaz (CANTABRIA)
- Emilio Bravo Hidalgo (BCN)

CONCURSO DRIV3R

Ganador de 1 Juego de altavoces Creative Inspire 2.1, 1 Cárdigan, 1 Bolsa y 1 Juego:
- Raúl Vazquez Pérez (BCN)

Ganadores de 1 Cárdigan, 1 Bolsa y 1 Juego:
- Antonio Rodriguez Navarro (SEVILLA)
- Daniel Caro Melchor (MADRID)

Ganadores de: 1 Bolsa y 1 Juego:
- Rosa Maria Pous Caballero (BARCELONA)
- Antonia Nieto Estepa (SEVILLA)
- Raquel Domeque Ribadulla (PONTEVEDRA)
- Genaro Sanchez Peña (CACERES)
- Jordi Pascual Ortega (BCN)
- Gonzalo Gonzalez Fuertes (ASTURIAS)
- Oscar Eduardo Chamba Armijos (GUIPUZCOA)

Ganadores de 1 Juego:
- José Fco. Focas Sosa (TENERIFE)
- Omar Gómez (ALICANTE)
- Francisca López Rodriguez (MURCIA)
- Marcelo Gonzálvez Borgia (MADRID)
- Luis Miguel Ruiz Ortega (SANTANDER)
- Francisco Guirao Sánchez (BCN)
- Juan Miguel Viera Saavedra (TENERIFE)

Ganadores de 1 Juego:
- José Fco. Focas Sosa (TENERIFE)
- Omar Gómez (ALICANTE)
- Francisca López Rodriguez (MURCIA)
- Marcelo Gonzálvez Borgia (MADRID)
- Luis Miguel Ruiz Ortega (SANTANDER)
- Francisco Guirao Sánchez (BCN)
- Juan Miguel Viera Saavedra (TENERIFE)
- Carlos Fco. Mesa Rivero (TENERIFE)
- Javier Rayo Solanilla (BADAJOZ)
- Isidro Codina Ferrando (VALENCIA)
- M. Candelaria Dorta Clemente (TENERIFE)
- Maria Mendoza Rojas (ALICANTE)
- Francisco Martos Medina (JAEN)
- Marisa Llorente López (SORIA)
- Israel Menéndez Moreno (BCN)
- César Gamero Burgueño (MADRID)
- Daniel Perez Cerelo (BCN)
- José M. Martinez Expósito (BCN)
- Eduardo Marugan Fernández (MADRID)
- Paloma Romero Moreno (MADRID)
- Marc Rodriguez Sedano (BCN)
- Daniel Oterino Santiago (ZAMORA)
- David Granados (MADRID)
- Jaime Rocabert Luque (BCN)
- Ander Egaña Estebar (GUIPUZCOA)
- Ángel Rubio Dominguez (GERONA)
- Ismael López Reyfraile (TOLEDO)
- Daniel Orts Ruiz (BCN)
- Virginia Arroba Izquierdo (MADRID)
- Juan Manuel García Navarro (Las Palmas G. C.)

CONCURSO OBSCURE
- Evar Javier Vargas Benítez (MADRID)
- Salvador Restoy Ortiz (TARRAGONA)
- Manuel Fco. Ropero Jiménez (MALAGA)
- Emilio Benítez Malavé (GUIPUZCOA)
- Silvia Segovia Fernández (TOLEDO)
- Juan Fco. Vera González (BCN)
- Fernando Martinez Bermejo (ZARAGOZA)
- Francisco José Ruiz Requena (TARRAGONA)
- Manuel Fernández Golpe (LA CORUÑA)
- Ángela Berrocal Zaballos (SALAMANCA)
- Carlos Fariño González (S. C. TENERIFE)
- José María Garrido Gutierrez (CÁDIZ)
- Ángel Calzado Muñiz (LEÓN)
- Miguel Donoso Villalón (MADRID)
- Álvaro Bravo Schack (MADRID)
- Rafael Menendez Vargas (LEON)
- José Manuel Molina Gata (SEVILLA)
- José María Cruz Fuentes (BCN)
- Manuel González Fidalgo (SEVILLA)
- Esteban Cano Madrid (MURCIA)
- Yolanda Hernando Morín (CANTABRIA)
- Carlos David Cantero (VALLADOLID)
- Carmen Polo Fornós (BCN)
- Gloria Moreno Morán (ASTURIAS)
- Juan Miguel Expósito Sánchez (BCN)

STAR WARS BATTLEFRONT

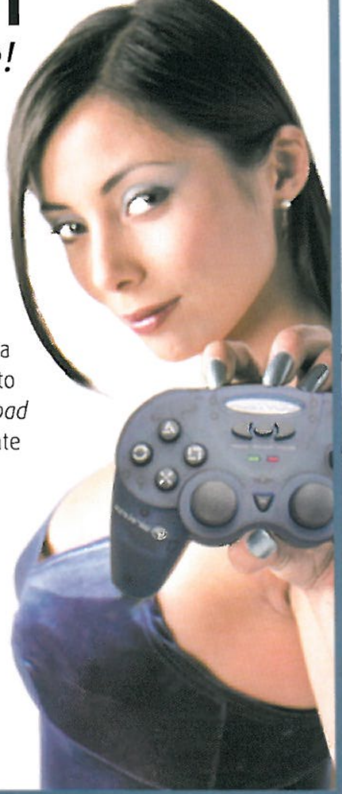
Participa en las grandes batallas de SW

A través de una mecánica similiar a la del clásico de PC *Battlefield 1942*, ***Star Wars Battlefront*** recrea las principales batallas de las dos trilogías de *Star Wars*, ya sea en el modo Historia, donde el jugador irá alternando el control entre las diferentes facciones (clones, Federación de Comercio, Rebeldes e Imperio), o en feroces contiendas On-line de hasta 16 jugadores. Combate a pie o a bordo del amplio espectro de vehículos de la saga *Star Wars: X-Wing, TaumTaums, Speederbikes, Tie Fighters, AT-AT, AT-ST*... Elige personaje entre cuatro categorías de soldados diferentes y utiliza la estrategia para rodear al enemigo, dando órdenes a tus hombres con el *D-Pad*. Intenso y tremendamente espectacular, ***SW Battlefront*** enloquecerá a los *fans* de la saga galáctica.

JOYTECH

¡Adiós al cable!

La colaboración de **Joytech** con **RFWaves** (líderes mundiales en tecnología de radiofrecuencia) ha dado como fruto el *pad* inalámbrico más fiable del mercado. Su sistema de 2.4 GHz reales garantiza una total fiabilidad, sin el «efecto desfase» que sufren otros *pad* inalámbricos, y es totalmente inmune a las interferencias provenientes de redes locales o microondas. Alimentado por tres pequeñas pilas AAA, el *pad* analógico es capaz de rendir 50 horas e incluye 8 frecuencias diferentes para no causar interferencias entre varios usuarios.



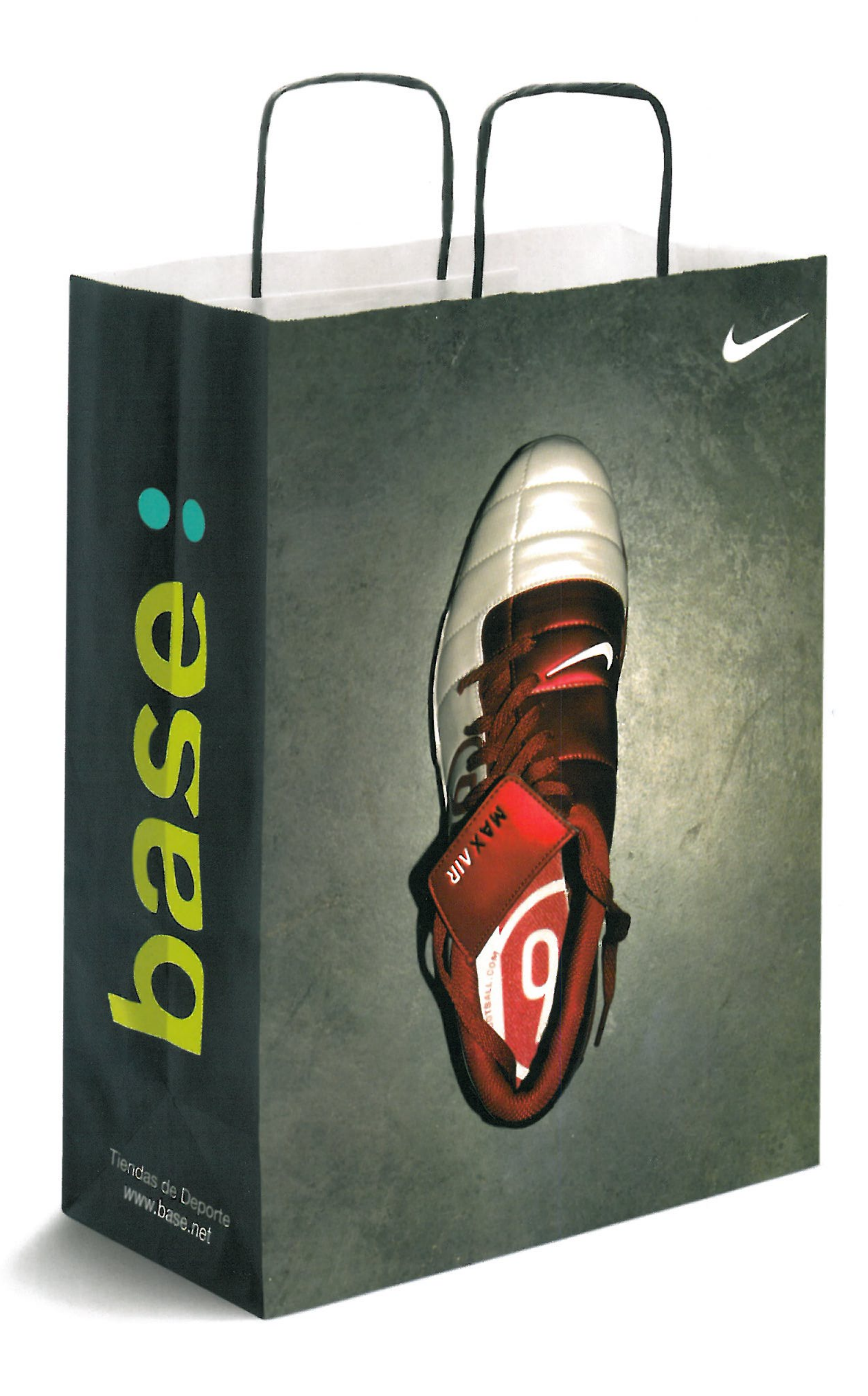
NOVEDADES KONAMI



Un Otoño repleto de acción

La mítica saga *Contra* regresa a **PlayStation 2** con una nueva entrega en la que Bill Gryzor volverá a enfrentarse a un ejército de *aliens* y *mechas*. La *demo* que nos ha llegado a la oficina nos ha sorprendido con unas cuantas fases inspiradas en el *Super Contra* de **SNES** y donde nos hemos podido enfrentar a algunos jefazos *Made In Konami*. *Neo Contra* llegará a Europa en los próximos meses, al mismo tiempo que *King Arthur*, un *beat'em-up* inspirado en la película del mismo nombre, recientemente estrenada en España. Una particular recreación del mito del *Rey Arturo*, en la que podrás «repartir» a gusto con el clon poligonal de Clive Owen.

Ruiz + Company



Lo último de Nike para tiendas Base.

AL HABLA CON



WILL WRIGHT
Creador de Los Sims

La presentación de *Los Sims 2*, la nueva entrega de la saga para PC, nos ha dado la oportunidad de charlar un rato con su visionario creador. En 1983, con tan sólo 22 años de edad, Wright creó su primer videojuego: *Raid On Bungeling Bay*. Se trataba de un simulador de helicóptero para Commodore 64, que consistía en pilotar sobre una isla. En ese momento fue cuando le surge la idea de SimCity, al darse cuenta de que encuentra más divertido crear cada casa en las fases de diseño del juego que destruir los poblados durante las partidas. Según él mismo nos explicó, la evolución de SimCity a *Los Sims* fue posible gracias al aumento de potencia de los ordenadores que han permitido acercar la cámara cada vez más a los *Sims*, en principio unos puntitos en las calles de SimCity. También nos contó que los grupos de PC y de consolas en *Maxis* son independientes, al contar con público distinto y trabajar sobre interfaces totalmente diferentes. En consola mezclan un poco la simulación con un RPG basado en un sistema de recompensas que supla la conexión a Internet.



■ El nuevo Editor de personajes nos permitirá dotar a nuestros Urbz de un aspecto más urbano y desenfadado que nunca

Los Urbz
Sims en la ciudad

Los Sims dan rienda suelta a su lado más radical

Mientras que los usuarios de PC ya pueden disfrutar de la segunda entrega de *Los Sims*, habrá que esperar hasta noviembre para poder disfrutar del nuevo título para **PS2**. La espera, eso sí, promete merecer la pena porque en esta ocasión la acción se ha trasladado a un gran núcleo urbano habitado por unos *Sims* más radicales que nunca y que se hacen llamar los *Urbz*. En una de esas ciudades que nunca duerme, el objetivo será labrarse una reputación y ascender en la escala social. Para ello, lo primero será elegir uno de los nueve distritos donde queremos vivir, cada uno con sus sub-culturas únicas. De esta decisión dependerá el rumbo de la aventura puesto que en cada tribu urbana la experiencia de juego y la forma de conseguir una reputación serán diferentes. El editor de personajes ha sido renovado para dotar de un aspecto más urbano y detallado a los personajes, y la cámara *EyeToy* nos brindará incluso la posibilidad de colocarles nuestra cara. Así, a medida que la popularidad del *Urbz* aumente podremos ver nuestro rostro en señales, vallas y autobuses por toda la ciudad. Los gráficos han sido mejorados para recrear múltiples efectos climáticos en tiempo real y la banda sonora correrá a cargo de los *Black Eyed Peas*. Eso sí, no esperes escuchar sus voces reales: en este juego han sido filtradas para que suenen como las de auténticos *Sims*.

«PON TU CARA A UN URBZ CON EYETOY Y ESPERA A VER TU FOTO POR TODA LA CIUDAD»






CAPCOM
residenteviloutbreak.co.uk



ESTUVIMOS EN LOS ESTUDIOS DE GUERRILLA

Los chicos de **Sony Computer** nos llevaron a conocer los últimos detalles de la genial creación de **Guerrilla** de mano de sus programadores, afincados en la ciudad de Amsterdam. Allí tuvimos la oportunidad de conocer a los dos únicos representantes españoles en el grupo de programación, y saludar de nuevo a Marcos Domenech, al que conocimos en la presentación de ***KillZone*** en la *Campus Party* celebrada este mismo año.

KILLZONE

EL FUTURO EN GUERRA

POR DOC

Tachado por algunos desde sus primeras fases de desarrollo como el rival más fuerte del esperado *Halo 2* para Xbox, el título de **Guerrilla Games**, antes conocidos como **Lost Boys**, avanza hacia su versión final a pasos agigantados y sorprendiéndonos con cada una de las nuevas versiones que salen de sus estudios en Amsterdam. El mejor *shooter* de la historia de **PlayStation 2** está a punto de salir al mercado y **Guerrilla** nos invitó a sus oficinas para probar la última versión creada y su adictivo modo Multijugador para un máximo de 16 personas On-line. Si aún no conoces ***KillZone***, te aseguramos que va a ser el mejor *shoot'em-up* creado hasta la fecha para **PS2**, con un control y una jugabilidad de lo más original y adictiva y un motor gráfico de una calidad nunca vista en la consola de **Sony**. El título de **Guerrilla Games** está ambientado en un futuro no muy lejano, donde los humanos libran una cruenta batalla con una extraña raza de alienígenas llamados Helghast. Tal y como venimos anunciando desde hace meses el impresionante motor gráfico, creado exclusivamente para el juego y optimizado para el *hardware* de **PS2**, muestra unos detalladísimos entornos gráficos que, a través de un sistema de escalado de calidad en las texturas, se moverán suavemente a la vez que ofrecerán un altísimo detalle. Dependiendo de la distancia a la que nos encontremos de un determinado objeto, construcción o personaje, el motor gráfico decidirá la resolución de la textura a utilizar (de entre 3 o 4 niveles de calidad), ofreciendo una impecable calidad visual y un *frame rate* que hace unos meses representaba una utopía para cualquier desarrollador de **PS2**. **Guerrilla** ha cuidado al máximo el detalle gráfico para ofrecer una experiencia lo más realista posible (teniendo en cuenta que la trama del juego se desarrolla en el futuro). Además la arquitectura de los escenarios, que representan ciudades medio derruídas, arrasadas por explosiones y proyectiles y la decisión de cuidar al máximo los efectos sonoros del juego en lugar de dotar a los niveles de una banda sonora, hacen la experienca más real aún si cabe. Eso sí, si bien los niveles no tienen banda sonora, las secuencias de introducción y los menús sí, compuesta por **Guerrilla** y representada por la Orquesta Filarmónica de Viena. Como nota curiosa y para que podáis haceros una idea de su calidad, en **Guerrilla** nos contaron, y es verídico, que hubo un músico de la orquesta que se echó a llorar tras representar su corte más épico. Si bien su calidad técnica está a estas alturas fuera de toda duda, tras haber jugado en las oficinas de **Guerrilla** a su adictivo y

Visitamos en exclusiva la sede de Guerrilla en Amsterdam para jugar y conocer nuevos datos del que será el mejor shooter creado para PS2

PERSONAJES

Si bien al principio sólo contaremos con Templar, un personaje «clásico», a medida que avanzamos tendremos acceso a otros tres, cada uno de ellos con unas marcadas características.

La inteligencia artificial de los enemigos les permite esperar al momento adecuado para avalanzarse sobre tí, organizarse e incluso preparar ataques en grupo

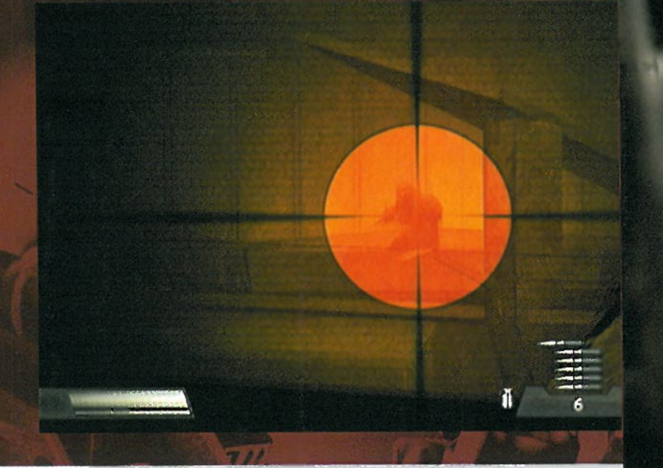


ENTORNO ÚTIL

Pulsando el botón X en el lugar adecuado (aparecerá indicado en pantalla) podremos hacer uso de ciertos elementos del entorno como escaleras, arrastrarnos por zonas estrechas e incluso utilizar armas propias y de los Helghast como la que se ve en la pantalla, de rapidísima cadencia y devastador calibre.

ARMAMENTO FUTURISTA

Aunque todas las armas del juego han sido diseñadas por **Guerrilla** y basadas en una hipotética tecnología futura, tanto su aspecto como su comportamiento es de lo más real. Entre la grandísima cantidad de armas disponibles entre los humanos y los Helghast, encontraremos pistolas, cuchillos, rifles de francotirador, lanzagranadas, lanzamisiles y el arma más versátil de todas, el rifle de asalto, que nos permitirá hacer ráfagas y, como disparo alternativo, lanzar granadas (en la versión ISA) o disparar un cartucho de escopeta (en la versión Helghast).



UNA GUERRA CRUEL

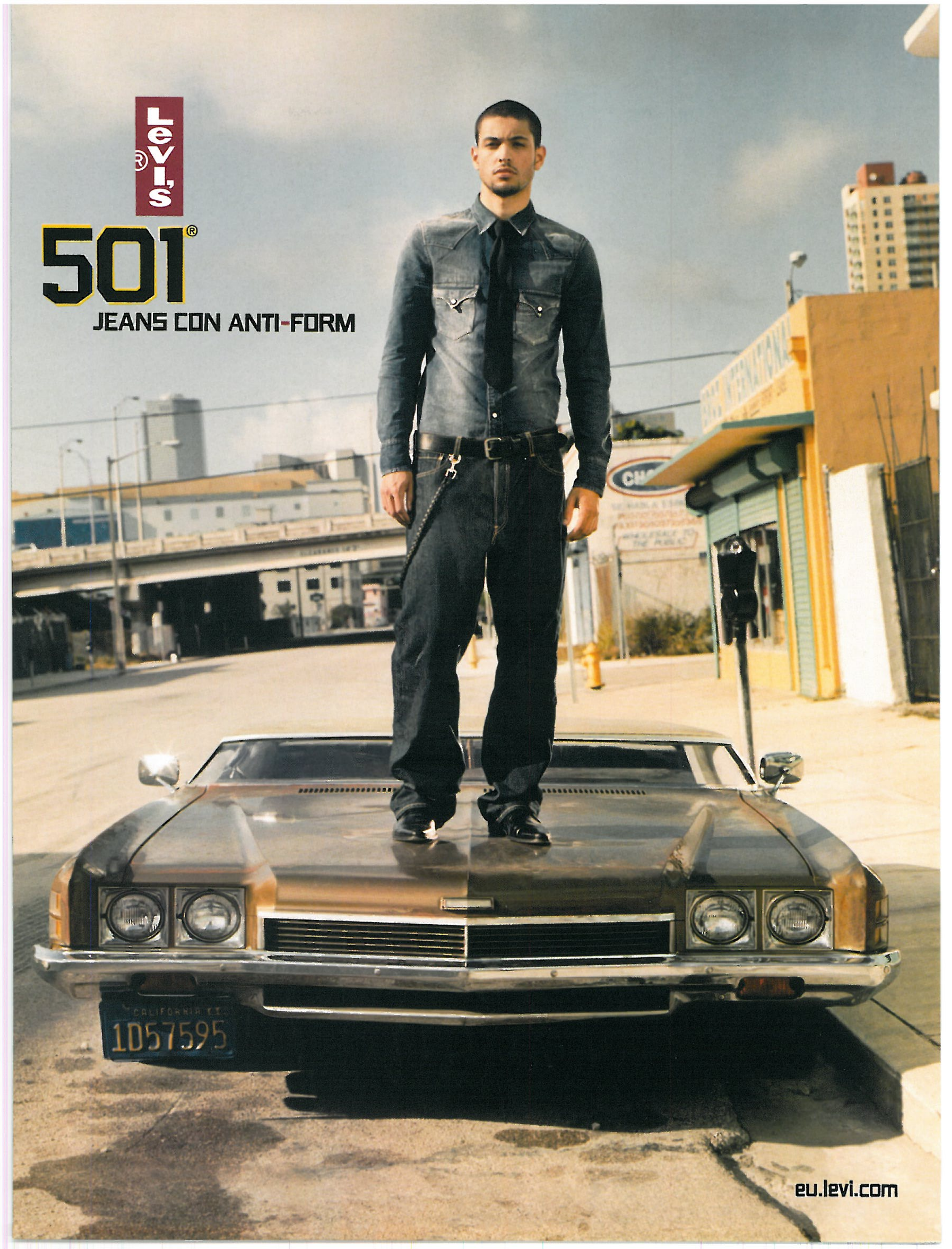
Las escenas duras como la que está sobre estas líneas se repetirán durante el juego. *KillZone* representa la guerra de una forma tan cruda y real como pocos títulos han conseguido, sin importar al género al que pertenezcan.

jugable modo *Multiplayer* y disfrutar de una demo de cuatro niveles, podemos afirmar que *KillZone* es el *shoot'em-up* en primera persona más jugable jamás creado en **PS2**. Aunque, como de costumbre, el soporte para teclado y ratón parece no estar incluido, cada una de las acciones del juego han sido perfectamente adaptadas al *Dual Shock 2* y se han modificado ciertos tópicos del género para hacerlo más jugable y sobre todo original. En *KillZone* no podremos saltar, para evitar a los jugadores que se dedican a hacerlo continuamente en las partidas multijugador, y la posibilidad de correr estará limitada a una barra de *stamina* bajo la energía y se verá reducida a una velocidad diferente dependiendo del arma y el personaje que llevemos. A medida que vayamos avanzando en el modo Historia, podremos seleccionar hasta cuatro diferentes personajes al comienzo de cada escenario, cada uno de ellos con marcadas características (resistencia, peso, velocidad...), habilidades (sigilo, visión nocturna...) y armas (cuchillo, ametralladora pesada...). Teniendo en cuenta que los Helghast utilizan una tecnología muy similar a la de los humanos, también podremos hacer uso de sus armas, que poseen importantes diferencias en su funcionamiento y sobre todo en aspecto. Si bien no podremos saltar cada uno de los elementos «difíciles de sortear» del escenario presentan la posibilidad de pulsar el botón X para interactuar con ellos: escaleras,

«EL MOTOR GRÁFICO DE KILLZONE ESCALA, EN TIEMPO REAL, LA RESOLUCIÓN DE LAS TEXTURAS PARA OPTIMIZAR VELOCIDAD Y CALIDAD»

■ Todo en el título de Guerrilla ha sido creado para resultar lo más realista posible

■ Luger, el personaje femenino, puede hacer uso de su gran sigilo y su silenciosa y precisa arma



Levi's®
501®
JEANS CON ANTI-FORM
CALIFORNIA
1D57595
eu.levi.com



MODO MULTIJUGADOR

Los eficientes programadores de **Guerrilla** han creado un modo Multijugador para un máximo de 16 jugadores a través de Internet, que conserva el impresionante motor gráfico del modo Historia, y ofrece seis diferentes modalidades de juego: *DeathMatch, Team DeathMatch, Supply Drop, Domination, Defend & Destroy* y *Assault*. Si no tenemos Internet o queremos entrenar para competir On-line más tarde, ***KillZone*** también ofrece la posibilidad de competir contra *bots*, cuya avanzada inteligencia artificial nos pondrá en más de un aprieto.



pequeños huecos por los que tendremos que arrastrarnos puestos de armas tanto humanos como Helghast... Aunque, como se puede apreciar en alguna de las pantallas de este reportaje, el desarrollo de *KillZone* nos pondrá al frente de un equipo, **Guerrilla** no quería complicar el juego con opciones para dar órdenes a nuestro equipo. En lugar de enrevesar sus controles, han dotado a los miembros de nuestro equipo de una avanzada inteligencia artificial que les llevará a tomar la decisión que ellos consideren correcta, aunque les lleve directamente a una muerte segura a manos de los Helghast. Si bien la dificultad, la originalidad y el variado desarrollo de su modo Historia presentará un auténtico reto para los más expertos del género, su modo Multijugador no se quedará atrás, ya que *KillZone* nos permitirá participar en partidas de hasta 16 jugadores, humanos (a través de Internet) o *bots*, en seis diferentes modalidades de juego entre las que encontraremos los típicos *DeathMatch, Team DeathMatch* y *Domination* (al más puro estilo *Unreal Tournament*, piedra filosofal de las variantes multijugador en el género). Noviembre es el mes elegido por **Guerrilla** para sacudir el mercado de los *shoot'em-up* con la creación más cuidada, espectacular y realista del género de los últimos años. Aunque, id preparando el gatillo, porque los antiguos **Lost Boys** ya están comenzando el desarrollo de su segunda parte.

«ORIGINAL, JUGABLE Y REALISTA, EL TÍTULO DE GUERRILLA PROMETE SACUDIR LOS CIMIENTOS DE UN GÉNERO POCO EXPLORADO EN LOS 128 BITS DE SONY»



La arquitectura de los escenarios, los efectos de iluminación, las texturas... KillZone es impresionante

Podremos incluir bots en nuestras partidas Multijugador y seleccionar su nivel de dificultad

Psi-Ops™

THE MINDGATE CONSPIRACY

"...UN ARGUMENTO DIGNO DE PELÍCULA PARA EL JUEGO MÁS SORPRENDENTE DEL AÑO..."
-PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

Incluye video musical "With My Mind" de COLD

TELEKINESIA

PIROKINESIA

DRENAJE MENTAL

VISTA REMOTA

TU MENTE ES EL ARMAMENTO DEFINITIVO

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA...
WWW.PSIOPSGAME.COM



PlayStation 2

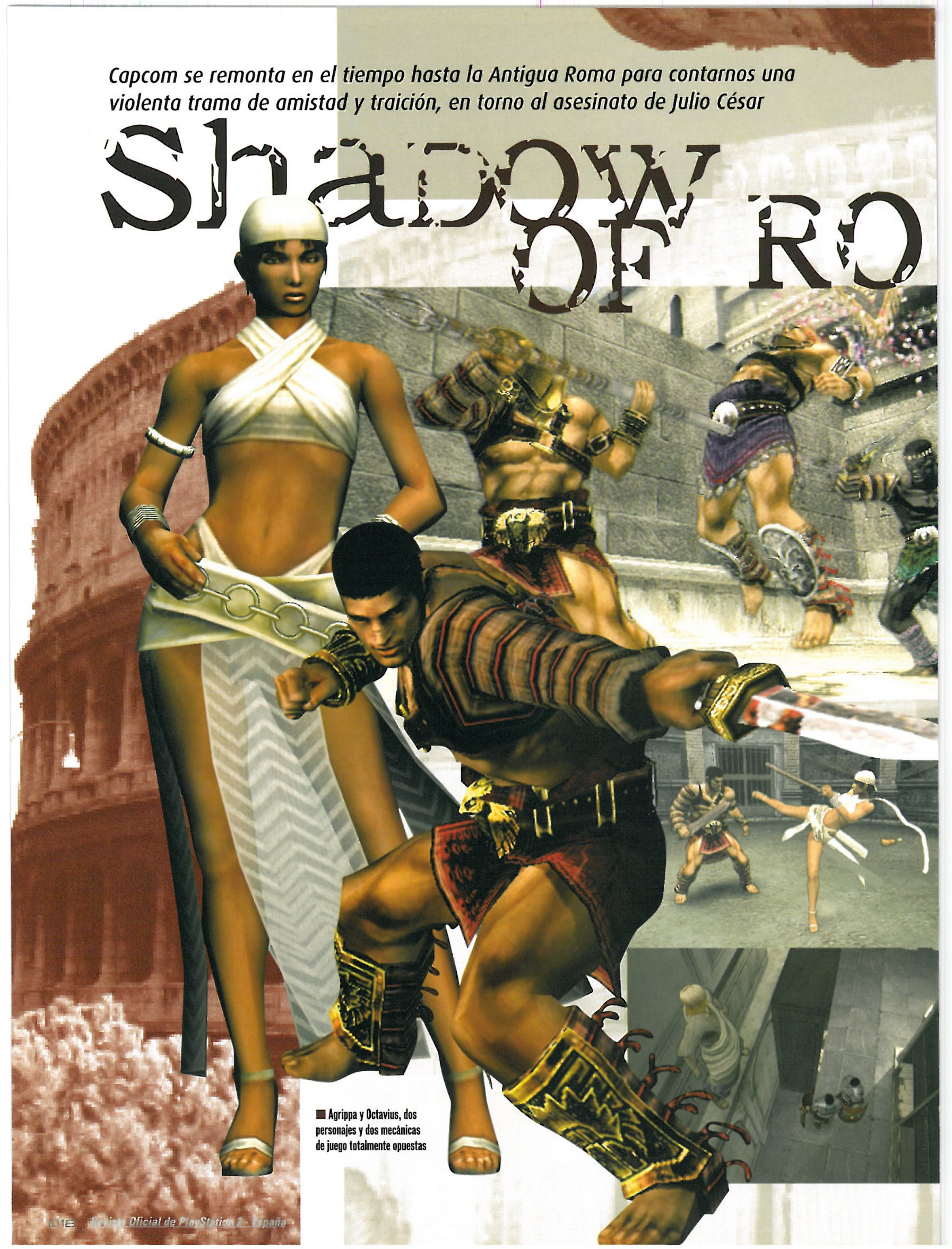






Capcom se remonta en el tiempo hasta la Antigua Roma para contarnos una violenta trama de amistad y traición, en torno al asesinato de Julio César

SHADOW OF RO



■ Agrippa y Octavius, dos personajes y dos mecánicas de juego totalmente opuestas

Octavius

Sobrino del asesinado César y amigo de Agrippa, Octavius intentará demostrar la inocencia de Uesnius utilizando unos recursos dignos de Solid Snake. Especialista en atacar por la espalda, Octavius es el paradigma de la ocultación y el sigilo. Será capaz de vestirse con las ropas de sus víctimas para pasar desapercibido, y así poder infiltrarse en el senado romano sin levantar sospechas.



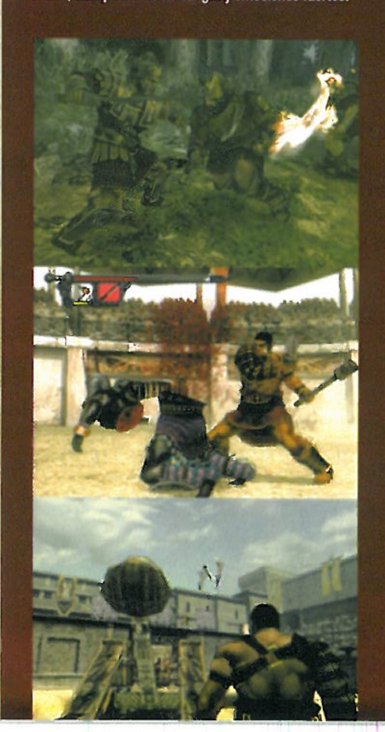
POR NEMESIS

Antes de que os emocionéis demasiado con las pantallas que acompañan estas líneas, tened presente que ***Shadow Of Rome*** no llegará a Europa hasta marzo de 2005. La gente de **Capcom** y **Electronic Arts** (distribuidora del juego), con el simpático propósito de ponernos los dientes largos, han decidido enseñarnos una primera *beta* del juego en la que queda patente ya el apabullante trabajo de ambientación gráfica y sonora logrado con ***Shadow Of Rome***. Ya os hablamos de este título a principios de año, con motivo del **Capcom Press Event** de Las Vegas, pero ahora hemos tenido la oportunidad de bucear más a fondo en la historia de traición, intrigas políticas y violencia que rodea a este híbrido de *beat'em-up* y juego de infiltración. **Capcom** nos remonta a la Antigua Roma, en el año 48 d.c. Julio César ha sido asesinado y en su consejero Uesnius recaen todas las sospechas del magnicidio. Su hijo Agrippa abandonará su puesto como soldado en la frontera con Germania para regresar a Roma y demostrar la inocencia de su padre. Contará para ello con la ayuda de Octavius, sobrino del César. Ya sea en los bosques de la frontera del imperio romano como en la arena de El Coliseo, Agrippa os dejará pálidos con su habilidad para descoyuntar enemigos, utilizando para ello todo el armamento de la época: el gladio (la espada corta que dio nombre a los gladiadores), la maza, el arco, el hacha, la lanza e incluso máquinas de guerra como catapultas. Octavius es más sutil. Con un sigilo digno de Solid Snake, se infiltrará en las altas esferas del senado romano para averiguar la identidad del verdadero asesino del César, ocultándose a la vista de sus enemigos y recurriendo al asesinato por la espalda y los disfraces. A lo largo de la aventura, el jugador irá alternando el control entre uno y otro personaje, variando la mecánica con cada uno de ellos. Mien-

«LA INFILTRACIÓN Y LA ACCIÓN MAS CONTUNDENTE SE DAN LA MANO EN ESTE VIOLENTO PEPLUM»

Agrippa

Años de combate contra los bárbaros de las fronteras del Imperio Romano, le han convertido en una perfecta máquina de matar, como quedará patente en la arena de El Coliseo. Ya sea a pie o sobre una cuádriga, Agrippa descuartizará a sus enemigos para delirio del pueblo de Roma, siempre ávido de sangre y emociones fuertes.





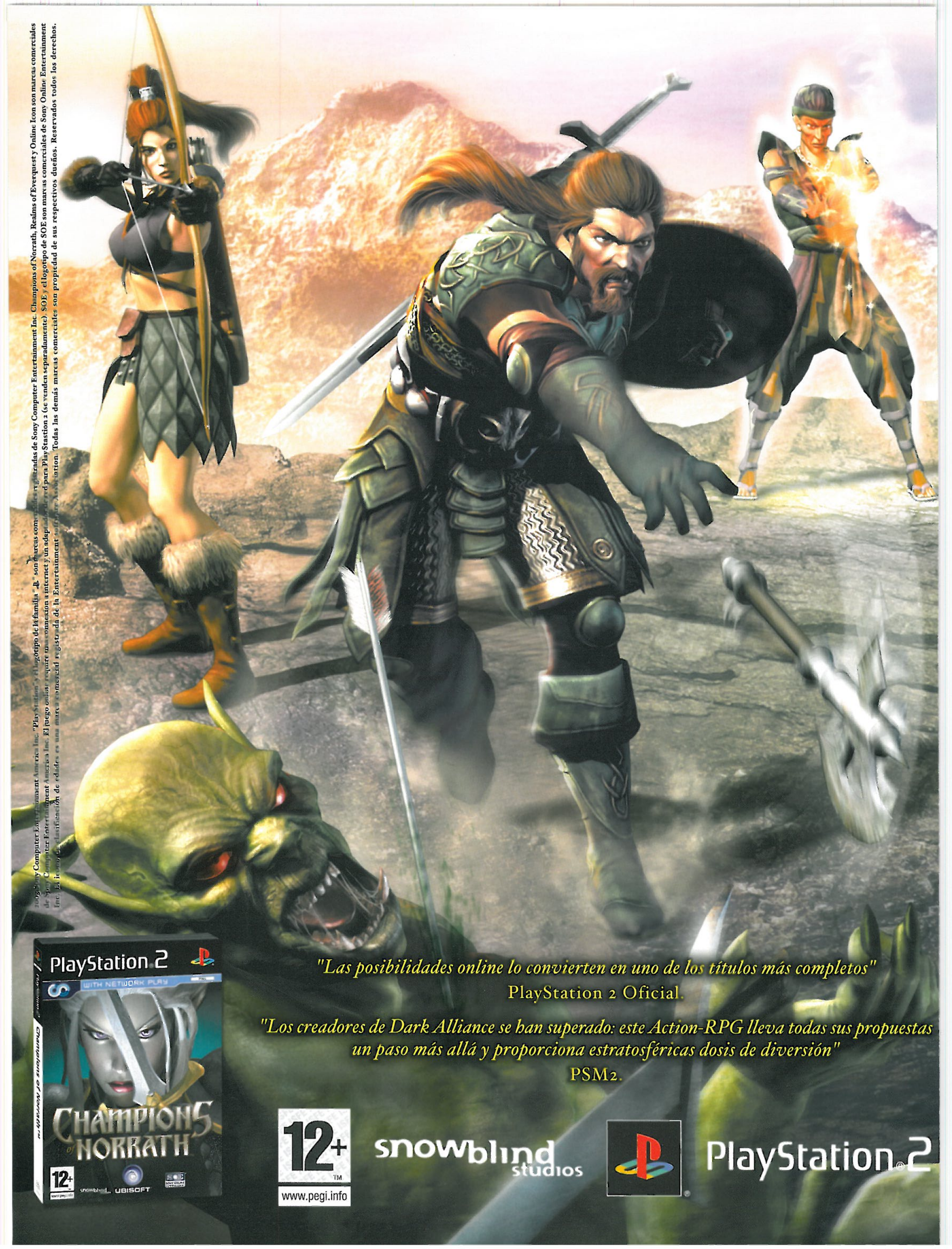
El jefe bárbaro Marlotina está a punto de dejar una plaza vacante como líder de la tribu, por cortesía de Agrippa y su hacha

Si queréis una prueba del grado de crudeza alcanzado en este juego, echad un vistazo a la pantalla de la izquierda

«NO SALDRÁ A LA VENTA HASTA MARZO DE 2005»

tras que los capítulos protagonizados por Agrippa son acción pura y dura, en el caso de Octavius habrá que recurrir a la materia gris para hablar con personajes y resolver pistas. La calidad visual de ***Shadow Of Rome*** supera con creces nuestras expectativas, incluso viniendo de una compañía del renombre de Capcom. Pero incluso el realismo de los escenarios (desde los bosques de Germania a la fiel recreación de la arquitectura romana) y el detalle en los rostros (lo mejor, la expresión de los ojos) llegan a quedar en segundo plano ante la explosión de sangre y casquería que se desata cada vez que Agrippa empuña un arma. Como en la película Gladiator, el único camino que dispone Agrippa para ganar poder en Roma es convertirse en el gladiador más sanguinario y bestia de El Coliseo. Cuantas más cabezas y brazos seccione y más sangre derrame sobre la arena, mayor será el griterío en la gradas (en glorioso *Dolby Surround*). La brutalidad, en este caso, no es gratuita. Es un seguro de vida para no caer asesinado por aquellos que perpetraron la muerte del César. Hace un par de años, **Electronic Arts** tuvo la oportunidad de distribuir en España *Clock Tower 3*, y la dejó pasar ante la gran carga de violencia del *Survival Horror* de Human. Recemos para que no se vuelvan a repetir esos problemas de conciencia y podamos disfrutar en marzo de este sangriento *Peplum*, que podría dar origen a una nueva franquicia al estilo *Resident Evil*. Todo dependerá de la acogida que tenga entre los usuarios.


KIT DE LIGUE
Pringles
SOUR CREAM* & ONION
CUANDO HACES POP, YA NO HAY STOP



PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
CHAMPIONS of NORRATH
12+
UBISOFT
"Las posibilidades online lo convierten en uno de los títulos más completos"
PlayStation 2 Oficial.
"Los creadores de Dark Alliance se han superado: este Action-RPG lleva todas sus propuestas un paso más allá y proporciona estratosféricas dosis de diversión"
PSM2.
12+
www.pegi.info
snowblind studios
PlayStation 2

CHAMPIONS of NORRATH

REALMS of EVERQUEST



4 jugadores en modo Colaboración Online, sin tasa de suscripción mediante SOE Games net y offline mediante el multitap.



45 niveles de acción desenfrenada con más de 50 áreas para explorar y conquistar.



Cambios constantes de mazmorras y enemigos que hacen que cada partida sea única y diferente.

CONVIÉRTETE EN UN CAMPEÓN

Sigue tu camino a través de los gloriosos Reinos de Everquest en una aventura de lucha sin tregua, repleta de aventuras heroicas, bellos parajes, zonas encantadas, y oscuras y misteriosas mazmorras.

Crea tu Campeón a partir de 5 míticas razas y clases, eligiendo su aspecto y nombre y transmitiéndole tus habilidades únicas. Descubre, colecciona, compra y comercia con más de 10.000 objetos o crea los tuyos propios. Domina armas, magia y combates para conquistar terribles criaturas y diablos nunca vistos.

¡Pero estate atento, un Campeón siempre puede ser Retado!

www.championsofnorrath.com







UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas. Madrid.

www.ubisoft.es

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



02 DRIV3R
Libertad de acción absoluta en tu móvil para el juego de la temporada.



03 RAINBOW SIX 3
Acción táctica a raudales en el debut de la saga de Tom Clancy en tu móvil.



04 YO, ROBOT
Un apasionante thriller futurista con tres protagonistas.



05 GALLEON DAWN
Una aventura basada en el último éxito del creador de Lara Croft.



06 MINISTRY OF SOUND: BEAT DOWN
La mejor música se da cita en este peculiar título para poner a prueba tu habilidad.



07 BOULDER DASH
El glorioso regreso de todo un clásico de los ochenta ahora en tu móvil.



08 GHOSTS'N'GOBLINS PUZZLE
Pon a prueba tu ingenio con las múltiples pruebas que propone Capcom.



09 ATENAS CHALLENGE
Mejora nuestro medallero en las principales competiciones olímpicas.



10 CHESSMASTER
El mejor juego de ajedrez del momento con gran cantidad de opciones.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos
Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías
selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Hard Rock Casino

Lleva Las Vegas a tu teléfono móvil

Uno de esos títulos con capacidad para convertirte en un adicto a los juegos. Se trata de un combinado de *Black Jack*, vídeo-póquer y Tragaperras. Tanto en el *Black Jack* como en la Tragaperras podrás realizar tres apuestas diferentes, lo que en un momento dado permitiría la participación de hasta tres personas en el juego utilizando el mismo móvil, mientras que en el Póquer la apuesta es única. La mecánica de los tres juegos es la estándar, sin variaciones ni sorpresas, si bien has de tener cuidado de no abandonar ninguno de ellos con una apuesta hecha o perderás lo apostado.

Lo cierto es que este juego no contiene nada nuevo ni original al margen de la triple apuesta, pero su sencillo manejo y el nivel de adicción inherente a las tres posibilidades que ofrece tienen capacidad para entretenerte durante horas.

Un detalle que sí es de agradecer es que siempre se muestran en pantalla los diferentes controles para jugar, de modo que no hay que volverse loco para recordar una larga lista de teclas.







■ Tanto en Black Jack como en las tragaperras podrás hacer tres apuestas diferentes

HARD ROCK CASINO

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Lo mejor de los casinos y encima muy bien representado.
[-] El factor aleatorio que determina la «suerte» es algo excesivo.

8.0 **GRÁFICOS:** Los tres juegos se presentan en muy buena resolución y con notable calidad.
6.0 **AUDIO:** De nuevo, muy sencillo. ¿Cuesta tanto intentar imitar el sonido real de una Tragaperras?
8.9 **JUGABILIDAD:** Si le gustan estos juegos, descubrirás en éste una opción difícilmente mejorable.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

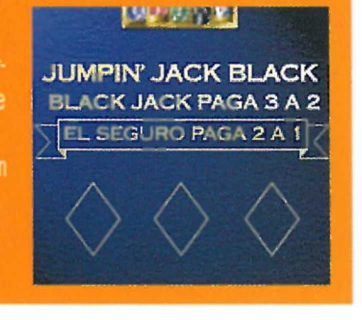
TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKI 5140, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, NOKIA N-GAGE, MOTOROLA V300, MOTOROLA V525, MOTOROLA V600, MOTOROLA C650, SIEMENS SERIE 55



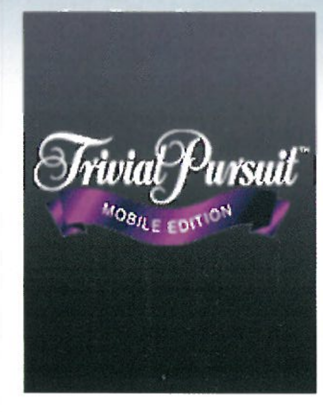
(SOBRE 10)
PlayStation 2

VIAJA A MONTECARLO

Una vez más, **MoviStar emoción** te ofrece una oportunidad única: si descargas ***Hard Rock Casino*** entre el 1 y el 31 de octubre participarás en el sorteo de un viaje de lujo para dos personas a Montecarlo, un fin de semana apasionante que incluirá una cena por todo lo alto. También se sortean 10 camisetas de Hard Rock Café.



NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviSt



Trivial Pursuit

Es uno de los juegos de sociedad con más éxito desde su lanzamiento a mediados de los años ochenta: más de ochenta millones de unidades vendidas en 26 países desde 1984 lo avalan. Ha pasado por múltiples plataformas, se ha versionado en concursos de televisión y se ha imitado hasta la saciedad. Y por fin llega a móviles, totalmente en castellano, con compatibilidad con hasta 80 modelos diferentes de móvil de 10 fabricantes diferentes. Acerca de la mecánica no hay mucho que contar, excepto que la única variación con respecto al original es que se te ofrecen tres respuestas a elegir para cada pregunta formulada. Los temas, colores y diseño son los de siempre y tienes unas 360 preguntas que te darán juego durante un tiempo, algunas de ellas totalmente adaptadas en contenido a nuestro país.



Visita la web de MoviStar emoción

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Ferrero Vs Moyá Tennis

Los dos ases del tenis español se dan la cara

Los dos populares tenistas españoles te permiten convertirte en uno de ellos para enfrentarte al otro en duelo singular si eliges el modo Exhibición, uno de los que ofrece este juego. Antes de hacerlo, quizá quieras practicar tus golpes con las bolas lanzadas por una máquina dispuesta sobre la pista a tal fin, para pasar más adelante a los modos Torneo y Campeonato. Estos dos últimos presentan Francia, Reino Unido, Estados Unidos y Australia como escenarios, con diferentes rivales que tendrás que derrotar para alzarte con la victoria.

Podrás elegir entre jugar entre dos y seis juegos de uno a cinco *sets* cada uno, así como entre tres niveles de dificultad que determinan el comportamiento de los oponentes controlados por la inteligencia artificial. Aunque sólo hay tres tipos de pista (hierba, tierra y sintética), el núcleo del juego, la variedad de golpes de que dispones es fantástico, así como los gráficos y animaciones. El sonido es el único punto débil del juego, demasiado simple para un título de esta categoría. No obstante, entre la amplia oferta de juegos de tenis que hay para tu móvil, ***Ferrero Vs Moyá*** destaca de forma sobresaliente.

FERRERO VS. MOYA TENNIS

IMPOSIBLE FALLAR

Durante los partidos, una cruceta te indica dónde irá a parar la pelota una vez efectuado el golpe, así que es muy difícil fallar. Lo importante es controlar bien la dirección de cada golpe para batir al contrincante.

FERRERO VS MOYA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran variedad de golpes y modalidades de juego.
[-] Pocos tipos de pista.

9.5 **GRÁFICOS:** Dotados de una buena resolución, los gráficos ofrecen un buen espectáculo hasta en las pantallas más grandes.

6.5 **AUDIO:** Es el único punto flojo del juego, con unos efectos bastante pobres.

9.5 **JUGABILIDAD:** Tan sencillo de controlar como de dominar, aunque la IA presenta un notable reto en el nivel de dificultad más alto.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKI 5140, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, MOTOROLA V300, MOTOROLA V525, MOTOROLA V600, SIEMENS SERIE 55, SAMSUNG SGH E700, SAMSUNG SGH X600, TSM 100, TSM 100V

9.5 (SOBRE 10)





ación • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS

Realismo 3D en tu móvil

Lánzate al mundo del motor 3D con ***MoviStar Racing 3D***, un espectacular título **exclusivo** de **MoviStar emoción** compatible con los **Nokia 7650, 3650, 6600** y **N-Gage** cuyo motor te puedes descargar de forma gratuita. Después podrás descargarte las diversas categorías que, de momento, hay disponibles para él: *Junior Cup* y 125cc y 250cc y Moto GP. Entre otros podrás encontrar a pilotos como Sete y Dani Pedrosa. ***MoviStar Racing 3D*** consigue captar toda la emoción de la competición sobre dos ruedas con una calidad visual imponente que desafía a cualquier otro título del género.





VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

01 **FERNANDO ALONSO RACING**
Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.



02 **DRIV3R**
Libertad de acción absoluta en tu móvil con la mejor creación de Reflections.



03 **TETRIS**
el clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 **TRIVIAL PURSUIT**
El fantástico juego de mesa ahora en tu móvil con centenares de preguntas.



05 **ATENAS CHALLENGE**
Mejora nuestro medallero en las principales competiciones olímpicas.



06 **MOTO GP 2**
La mejor competición sobre dos ruedas y toda la emoción de las grandes cilindradas.



07 **TORAPIA**
Una original propuesta llena de diversión inspirada en la película de Karra Elejalde.



08 **8. EA SPORTS FIFA 2004**
El rey del fútbol en consola se traslada a tu móvil.



09 **9. STREET FIGHTER MAX BLOW**
Uno de los mejores beat'em-up de recreativas para poner a prueba tu habilidad.



10 **10. RAINBOW SIX 3**
Acción táctica a raudales en el debut de la saga de Tom Clancy en tu móvil.

¡Vuelve el Rey!
Colin McRae Rally 2005;

con más coches, más pistas y más desafíos...

¡la realidad no está a su altura!













¡YA A LA VENTA!

colin mcrae rally

2005™

no hay rival

más contenido

Mide tus fuerzas en el modo carrera, ¡novedad absoluta!, con más coches, circuitos y tramos.

más detalle

Experimenta choques reales, un increíble sistema de averías, superficies más detalladas y alucinantes escenarios.

más desafíos

Compite cara a cara con hasta otros 7 rivales online.

más opciones

Selecciona tus propias condiciones para una conducción única cada vez.

"Se me antoja muy complicado idear maneras de superarlo." - *94% Superjuegos.*

"El juego de rallies de más éxito de la historia." - *Revista Oficial PlayStation 2.*

"¡El mejor Colin McRae!" - *Hobby Consolas.*

"El rey de los rallies. Imprescindible." - *Play2 Obsession.*

"¡Tiene mejor pinta que nunca!" - *PSM2.*



www.codemasters.com/colinmcrae2005



Viajamos hasta San Francisco por cortesía de THQ para conocer los Estudios Pixar y los últimos detalles del juego de Heavy Iron

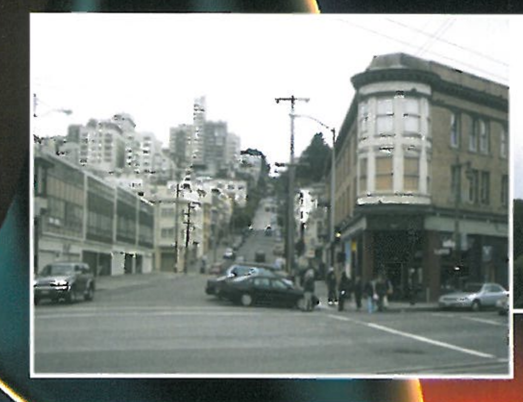
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

LOS INCREÍBLES

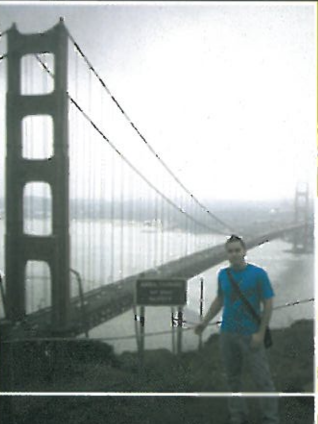
POR DOC

SAN FRANCISCO

Por si fuera poco con visitar los estudios de animación de **Pixar**, **THQ** nos llevó de un lado a otro de San Francisco, visitando los puntos más importantes de la ciudad: subimos y bajamos sus empinadas calles, cruzamos el *Golden Gate*, paseamos por *ChinaTown*, visitamos el muelle... Incluso viajamos en limusina a varios lugares de la ciudad. Una lástima que para visitar *Alcatraz* hiciera falta reservar los *tickets* con dos semanas de antelación...





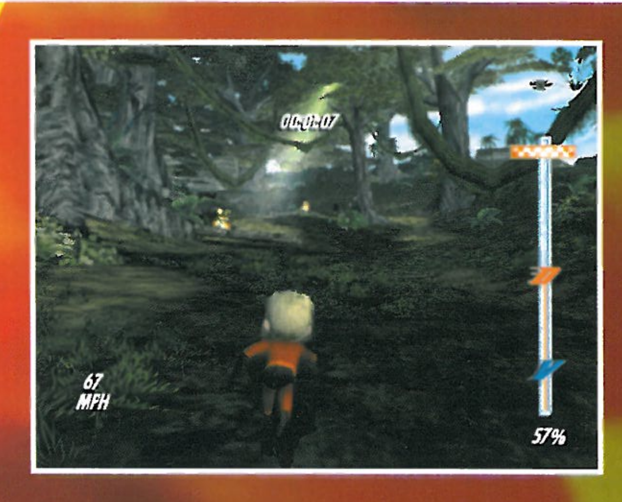


Aunque no pudimos visitar Alcatraz, cruzamos el Golden Gate un par de veces







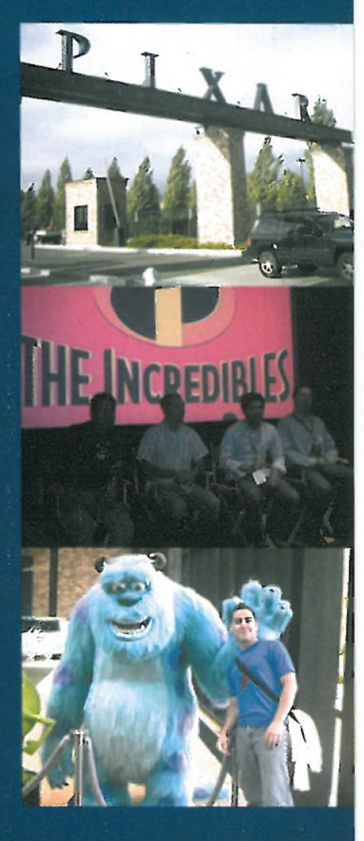


«TENDREMOS QUE APROVECHAR LOS SUPER-PODERES DE CADA MIEMBRO DE LA FAMILIA»

Tras el éxito obtenido con *Buscando A Nemo*, los incansables creadores de **Pixar** ya están a punto de estrenar su nuevo largometraje de animación por ordenador. Como era de esperar, la versión lúdica del filme también se estrenará «a su manera», y **THQ** nos llevó nada menos que a San Francisco (a los estudios **Pixar**) para conocer los últimos detalles de mano de sus creadores: **Heavy Iron Studios**. La experiencia adquirida con adaptaciones de dibujos animados como *Scooby Doo: Night Of 100 Frights* y *SpongeBob: Battle For Bikini Bottom* ha permitido a **Heavy Iron** crear un juego con acción, plataformas y tanto humor como en la película, con una curva de dificultad perfecta tanto para los pequeños de la casa como para los maestros del *pad*. Básicamente, ***Los Increíbles*** es una mezcla de acción y plataformas (con ciertas dosis de exploración y *beat'em-up*) que sigue el guión del filme de **Pixar**, dando la posibilidad de encarnar a uno de los cuatro miembros de la familia Increíble, dependiendo del nivel en el que nos encontremos. El diseño de los niveles y su desarrollo cambiará radicalmente dependiendo del personaje al que esté destinado, ya que cada uno de los miembros de la familia (teniendo en cuenta que todos son superhéroes) será capaz de hacer uso de sus superpoderes. Así, Mr. Increíble aprovechará su fuerza sobrehumana para luchar contra las hordas de enemigos y derribar muros; Elastigirl (la Sra. Increíble) podrá estirar sus extremidades como si fueran de goma e incluso formar una especie de rueda arqueando su cuerpo para avanzar más rápido por los escenarios; Dash, el pequeño de la familia, protagonizará los escenarios «de velocidad» del juego, ya que su súper-velocidad le servirá, por ejemplo, para llegar hasta el autobús del colegio, que ha salido sin él. Como ya hemos mencionado, el desarrollo del juego sigue el guión de la película, aunque **Heavy Iron** no ha tenido más remedio que inventar escenarios, situaciones y personajes para convertir una película de dos horas escasas de duración en una experiencia lúdica de entre 12 y 20 horas (extras y secretos incluidos); eso sí, **Pixar** se ha implicado en la creación del juego hasta el punto de supervisar cada uno de los pequeños detalles que **Heavy Iron** ha creado, dotando a la versión lúdica de su filme del mismo estilo visual que la

ESTUDIOS PIXAR

THQ nos llevó a conocer los estudios de animación, ubicados en Emeryville, a pocos kilómetros del centro de San Francisco, donde tuvimos la oportunidad de ver algunas escenas de la película y conocer ciertos detalles sobre el juego de mano de componentes de **Heavy Iron** y **Pixar**.



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!







La súper-velocidad es el poder de Dash, el pequeño de la familia Increíble

película de *Los Increíbles*. El motor gráfico utilizado por **Heavy Iron** resulta decisivo a la hora de asemejar el juego al largometraje, ya que un potente *engine* basado en la tercera generación del conocido *RenderWare* pone en pantalla todo tipo de efectos de iluminación, una buena cantidad de personajes y se mueve a 50/60 fotogramas por segundo. Después de haber visto el juego en movimiento, es fácil asegurar que con el *hardware* de **PS2** resultaría imposible acercarse más al entorno visual de las películas de animación de **Pixar**. Con respecto a la duración del juego y a su uso después de completarlo, **Heavy Iron** ha incluido todo tipo de extras que podremos conseguir explorando los diferentes escenarios, entre los que encontraremos ilustraciones, *sketches*, un *Making Of*, secuencias de vídeo, etc. Está claro que la calidad de *Los Increíbles* estará a la altura de la película.

«GRÁFICAMENTE ES LO MÁS PARECIDO, EN PS2, A UNA PELÍCULA DE PIXAR»

ENTREVISTA

SHIRAZ AKMAL

DIRECTOR DE DESARROLLO

¿Todos los niveles del juego están basados en el guión de la película o hay niveles añadidos?
Shiraz: La mayoría de los niveles están basados en la película, aunque hay ciertas zonas que hemos tenido que alargar. Creamos todo el nivel, desde los vehículos hasta los árboles que adornan el escenario, y cada uno de esos diseños tenía que ser aprobado por **Pixar**.
¿A cuántos personajes diferentes podremos seleccionar en el juego?
Shiraz: A la familia Increíble al completo, cuatro personajes, aunque habrá un quinto superhéroe jugable.
Habéis comentado (en Pixar) que para completar el juego haría falta unas 20 horas, ¿hay posibilidades de explorar los escenarios y encontrar extras ocultos para llegar a esa cifra o todo el desarrollo está «encarrilado»?
Shiraz: La cifra total de horas de juego estaría entre las 12 y las 20 horas. Se podrán encontrar extras como ilustraciones, *sketches* y vídeos explorando al completo todos los escenarios.
Ya sabemos que la Señora Increíble puede estirar sus brazos y que Mr. Increíble tiene súper-fuerza; ¿qué superpoderes podemos esperar de los demás personajes?
Shiraz: Dash tendrá súper-velocidad y será esencial a la hora de completar sus niveles. Por desgracia, de los demás personajes aún no podemos hablar.
¿Se han creado herramientas de desarrollo y *engines* específicos para *Los Increíbles* o se ha utilizado tecnología ya existente?
Shiraz: A decir verdad, como en la mayoría de los proyectos de este tipo, se ha utilizado un poco de todo. La base del motor gráfico es la tercera generación del conocido *engine RenderWare* de **Criterion**.
¿Cuál es tu género preferido?
Shiraz: Me encantan los *RTS* como *Command & Conquer* y los plataformas como *Jak & Daxter* o *Mario Sunshine*. ¡Ah! Y Diablo... Me lo he acabado un montón de veces. Sobre todo me gustan los juegos que han sido creados poniendo especial atención en los pequeños detalles.

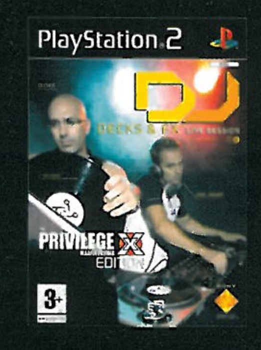
YA SÓLO TE FALTA UNA COSA PARA SER UN AUTÉNTICO DJ: EL NOMBRE.

ABEL RAMOS

DJ CHUS

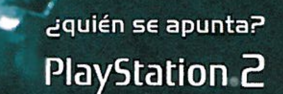
¿DJ MAX? ¿DJ HECTOR? ¿DJ RUIZ? ¿DJ PAUL? ¿...?

PORQUE CON DJ DECKS & FX LIVE SESSION TU CASA SE CONVERTIRÁ EN UNO DE LOS LOCALES DE MODA DONDE PODRÁS MONTAR TUS PROPIAS FIESTAS Y SESIONES. Y TU PLAYSTATION 2 EN UNA AUTÉNTICA MESA CON CERCA DE 100 TEMAS QUE PINCHAR. 2 PLATOS. MEZCLADOR. SAMPLER. ARCHIVO DE EFECTOS. UNIDAD DE LOOPS... QUÉ TIEMBLEN LOS DJ'S PROFESIONALES, PORQUE LLEGA... ¿DJ SOUND? ¿DJ MÁQUINA? ¿...? DJ DECKS & FX. LO INCLUYE TODO PARA SER UN AUTÉNTICO DJ PROFESIONAL, MENOS EL NOMBRE

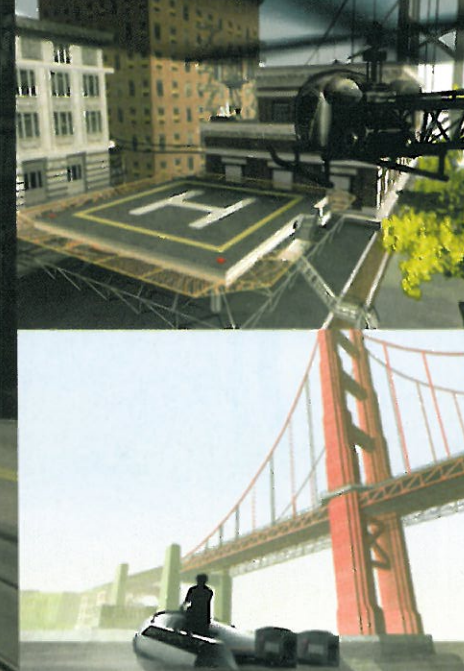












■ Además de movernos sobre cuatro ruedas, podremos pilotar helicópteros, montar en lancha zodiac o hasta ponernos a mandos del tranvía



■ Uno de los iconos de San Francisco es el Golden Gate. San Fierro contará con su particular versión: el Bay Bridge

POR SUPERNENA

GTA SAN FIERRO

La ciudad de las calles empinadas... Y del tranvía

Tras pasar por Los Santos y el *countryside*, nuestro particular recorrido por el estado de San Andreas se detiene ahora en San Fierro, segunda de las tres grandes urbes del juego e inspirada directamente en la popular San Francisco. Así, cualquiera que conozca la ciudad sabrá reconocer su particular estilo arquitectónico y sus localizaciones más representativas como el Edificio *Transamerican*, la Calle *Lombard*, o el mítico *Golden Gate*, recreado aquí con el nombre de *Bay Bridge*. Pero las características más divertidas de las calles de San Francisco son sus marcadas cuestas y sus desniveles, perfectos para poner en práctica nuestra conducción más *kamikaze*. Además, habrá que contar con la existencia de microclimas que no nos librarán de la lluvia por muy soleada que esté una parte de la ciudad. Pero si hay una particularidad que nos atrae especialmente de San Fierro es la posibilidad de ponernos a los mandos de un curioso medio de transporte: ¿Te has imaginado alguna vez cómo será conducir un tranvía? En cualquier caso, las novedades que nos han preparado los chicos de **Rockstar North** van mucho más allá del aspecto de las ciudades. Para empezar, los amantes del *Tuning* disfrutarán llevando los coches al taller (en principio sólo está confirmado para los turismos) y modificándolos a su gusto: por un puñado de dólares podrás cambiar radicalmente el aspecto de tu bólido, lo que, además del valor estético, te resultará

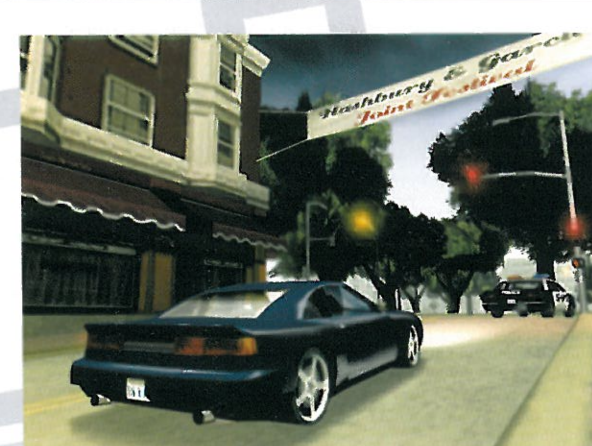


TUNEA TUS COCHES

Reúne el dinero suficiente y pinta el coche como quieras, cambia los parachoques trasero y delantero, modifica el techo y las aletas, colócale un alerón, ponle unas llantas nuevas o acóplale un doble tubo de escape. Estos cambios, eso sí, son meramente estéticos: si quieres más rendimiento deberás recurrir a la potencia del nitro.

«SUS MARCADAS CUESTAS SON PERFECTAS PARA EL ESTILO DE CONDUCCIÓN MÁS KAMIKAZE»

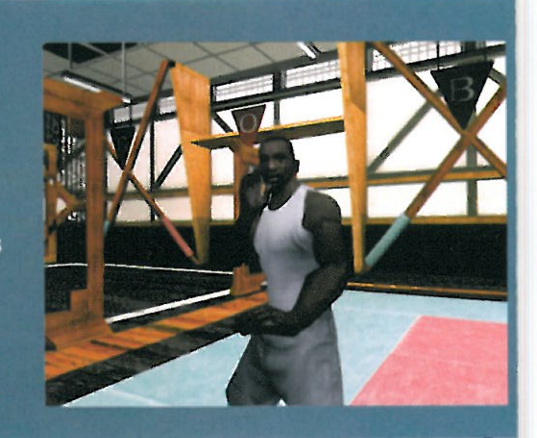




■ Además de un festival de obligada visita, el distrito de Hashbury acoge a todo tipo de gentes: hippies, mendigos, estudiantes...

APRENDE ARTES MARCIALES

Si en las anteriores entregas bastaba machacar un botón para luchar cuerpo a cuerpo, en San Andreas las posibilidades se han multiplicado. Comenzarás con unos cuantos golpes callejeros aprendidos en los barrios bajos de Los Santos pero con un poco de práctica y la ayuda de los senseis podrás depurar tu técnica con refinado estilo oriental.



■ En esta entrega se ha ampliado el repertorio de movimientos del protagonista. Así, C.J. podrá sacar al conductor de un vehículo de un puñetazo o de una patada

de lo más útil si lo que quieres es despistar a la policía. Por supuesto, podrás guardar tus creaciones en el garaje y hasta en el caso de que la poli te confisque tu coche preferido, te quedará la posibilidad de ir al depósito de vehículos y robarlo de vuelta. En cuanto a las capacidades de C.J., contará con un gran repertorio de movimientos y de ataques en las luchas cuerpo a cuerpo. Así, aunque al inicio de la aventura, C.J. peleará con el estilo callejero propio de su Los Santos natal, podremos mejorar nuestra técnica con una visita al *Cobra Martial Arts*, un *dojo* donde varios maestros

«EL SISTEMA DE PUNTERÍA NOS DIRIGIRÁ PRIMERO AL ENEMIGO MÁS PELIGROSO»

nos enseñarán nuevos golpes en sustitución de los que conocíamos. Pero como los puñetazos no lo son todo en esta vida, C.J. llegará a saber moverse sigilosamente al más puro estilo de *Manhunt*. De igual forma, podemos adquirir otras habilidades insólitas en la saga como rodar, hacer *strafe*, o aprovechar los salientes de los objetos para quedarse colgado. Digna de mención es la mejora en la puntería que ahora se basará en un sistema de prioridad que nos dirigirá primero al enemigo más peligroso y que con un sencillo código de colores nos indicará el nivel de vida que le queda.


TÚ
NO TIENES RELOJ
NI ESTRÉS
NI TENEDOR
NI AGENDA
NI CORREO
NI HIELO
NI PEINE
NI CARRETERA
NI ELECTRICIDAD
PERO TIENES
FOTOS MARAVILLOSAS
you + hp
Por fin tienes absoluta libertad, con la nueva impresora HP Photosmart
375 con pack de batería opcional y la cámara digital R707.
Encuentra tu forma de expresarte e imprime tus fotos en cualquier lugar.
www.hp.es/tu
hp
invent
©2004 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Imágenes simuladas



Devil May Cry 3

¡¡¡HEMOS JUGADO EN EXCLUSIVA!!!

La saga iniciada por Shinji Mikami nos depara una espectacular tercera parte de la mano de Tsuyoshi Tanaka

Cuando dicen por ahí que segundas partes nunca fueron buenas no siempre tienen razón, y siempre queda la oportunidad de enmendar los errores en una nueva entrega. En el caso de *Devil May Cry*, que debutó como uno de los títulos más espectaculares y bellos para **PlayStation 2**, su secuela no resultó muy afortunada. Los que se habían quedado pasmados con el recargado diseño, incluso con ciertas reminiscencias a Gaudí en el título que originó la saga, se vieron decepcionados por un toque artístico mucho más plano en su continuación. La apuesta por la acción total nos dejó algunos enemigos para «recordar», pero sin llegar a desprender en ningún momento el carisma de su antecesor. Después del pequeño «patinazo» con la secuela, **Capcom** vuelve a intentarlo con la precuela, bajo el título de ***Devil May Cry 3***. Por dicho motivo fuimos invitados a las oficinas londinenses de la compañía japonesa, donde el pasado

«DEVIL MAY CRY 3 COMBINA LA BELLEZA DE LA PRIMERA PARTE CON LA ACCIÓN DE LA SEGUNDA»

El Callejón



El can Cerbero

Guardando la puerta de entrada a la inmensa torre que ha aparecido en medio de la ciudad, hay un terrible monstruo, el mismo que se cuidara de la entrada al reino de Hades, también conocido como el can Cerbero. Dante tendrá que derrotarle.

La Oficina

Ya en el inicio del juego se dejan ver pequeños detalles del espectáculo visual que nos espera dentro de la torre

17 de agosto tuvimos la oportunidad de conocer a Tsuyoshi Tanaka, productor del juego. Como ya se desveló en Los Ángeles durante el **E3**, ***Devil May Cry 3*** comienza cuando Dante se ha instalado en su oficina y una torre gigantesca surge en la ciudad; allí espera a nuestro héroe su hermano gemelo, Virgil, rodeado de sus secuaces y preparado para el combate final. Pero como en ocasiones anteriores, la historia es un simple pretexto para el lucimiento de los creadores. El primer cambio significativo, aparte de la evolución gráfica, se produce en la jugabilidad. Ahora Dante puede escoger entre cuatro estilos de combate diferentes antes de comenzar una misión. El jugador será consciente al utilizar el botón Círculo, que ejecutará las acciones especiales características de cada estilo. Por ejemplo, con Círculo en *Swordmaster* la espada girará y ejecutará movimientos especiales como disparar en dos direcciones a la vez, mientras que en *Trickster* se realizan movimientos evasivos y, en la última opción, se centra en contraatacar y defenderse.

Un Héroe con Estilo

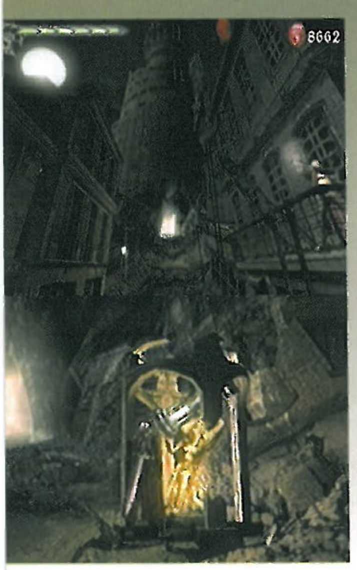
Antes de comenzar cada misión Dante puede seleccionar entre cuatro tipos diferentes de combate. Uno basado en el uso de la espada, un segundo para armas de fuego, un tercero con movimientos evasivos y un cuarto que hace hincapié en los contraataques y la defensa frente a enemigos muy poderosos.

¡¡¡HEMOS JUGADO EN EXCLUSIVA!!!

Intro



La Torre





«DANTE SE ENFRENTA A SU HERMANO GEMELO VIRGIL»



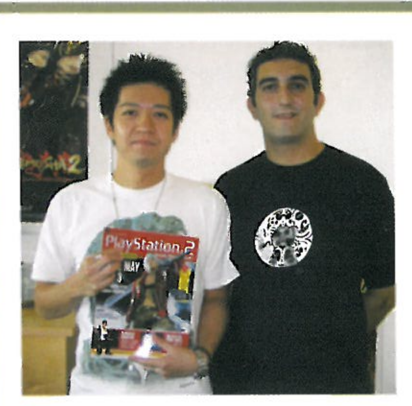


El motor gráfico exprime a tope la capacidad de PS2

El Bar

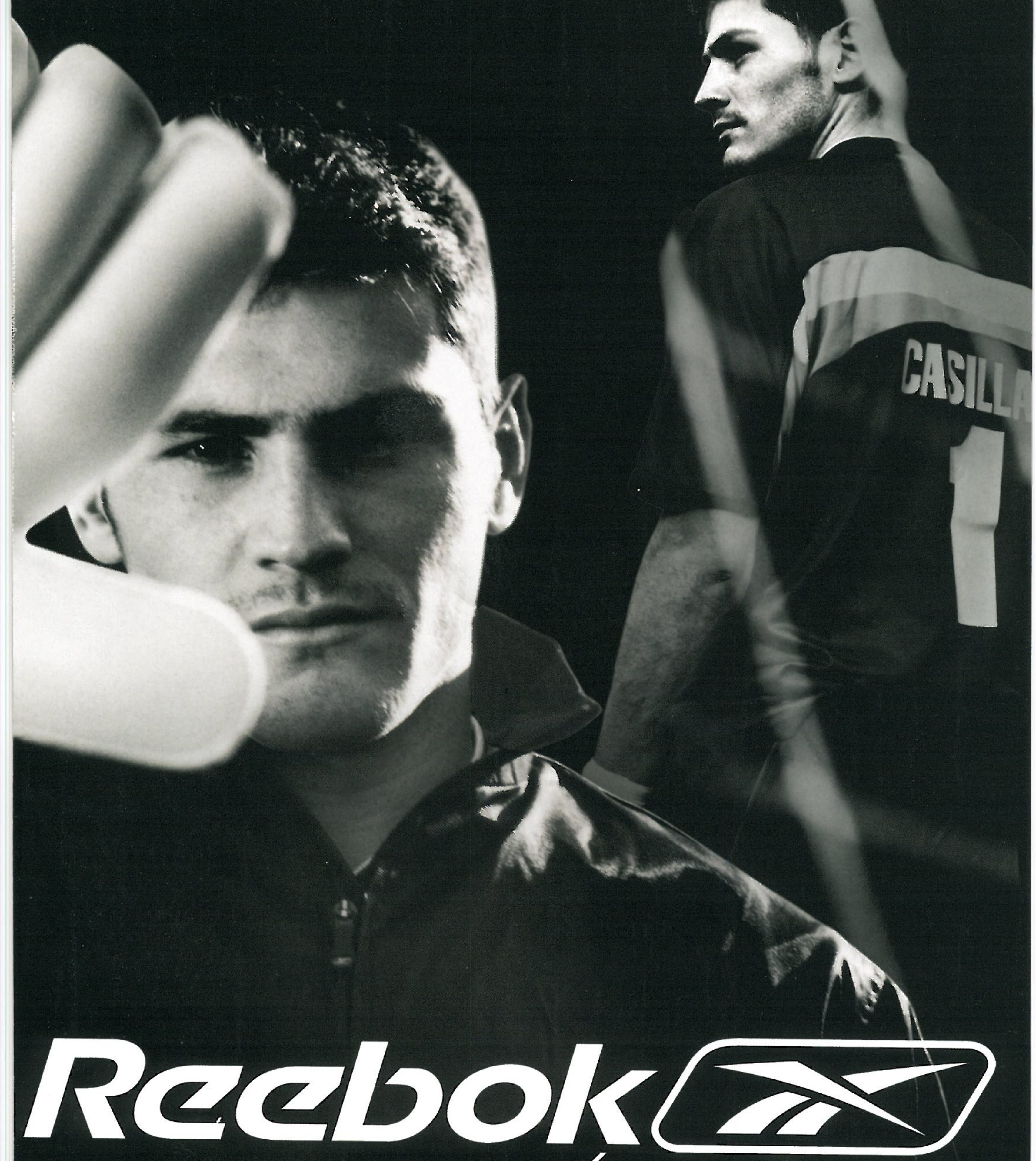


Una vez seleccionado el estilo, se puede comprobar que el equipo de Tanaka-san ha puesto mucho énfasis en la acción. Además de los nuevos movimientos también se ha mejorado el sistema de *combos*, en los que se pueden incluir las diferentes armas ya que resulta muy sencillo cambiar de una a otra, con sólo pulsar R2. Una mención especial merecen los fabulosos jefes finales, como el gigantón perro de tres cabezas que guarda la entrada a la torre. Será necesario sudar sangre para vencerle evitando sus embestidas y constantes ataques mientras consigues quitar poco a poco el gélido escudo que rodea su cuerpo. El resto de enemigos también han sido diseñados con esmero, pero sin alcanzar el esplendor de los *final bosses*.
Otro aspecto en el que los desarrolladores se han esmerado para esta tercera entrega es en los escenarios, como la cueva que habita una extraña mujer rodeada por miles de murciélagos, sus paredes están cubiertas de velas y los efectos lumínicos resultan alucinantes. Poco a poco os iremos descubriendo los secretos de esta maravilla que verá la luz en primavera de 2005.



Tsuyohsi Tanaka

El 17 de agosto visitamos las oficinas de Capcom en Londres, donde fuimos recibidos por el productor de ***Devil May Cry 3***. También fue responsable de la segunda entrega y de *Resident Evil Outbreak*. **Tanaka-san** nos mostró las maravillas de su última creación recordándonos que no hace mucho el también fue periodista.



CASILLAS LLEVA REEBOK

MIDWAY GAMER'S DAY SUMMER



Los espectaculares movimientos están a la orden del día junto a la violencia y la sangre

MORTAL KOMBAT DECEPTION

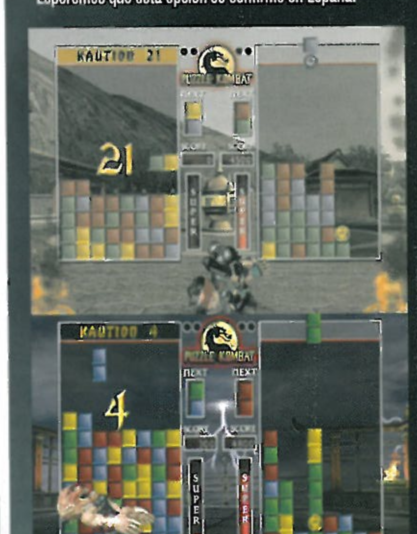
POR MANJIMARU

La joya de la corona de Midway está cada vez más cerca de nuestras consolas...

Esta es la saga de lucha más sangrienta de todos los tiempos y a su vez el título más importante de la compañía norteamericana. Teniendo en cuenta que su lanzamiento está previsto para el 18 de noviembre en el viejo continente, la versión que enseñó **Midway** estaba casi al completo y en ella pudimos observar las numerosas excelencias que contiene dicho juego. Como comentamos hace unos meses en estas misma páginas, ***MKC***, supera en todos los aspectos a su antecesor *MK: Deadly Alliance*; las rotaciones del motor 3D son mucho más suaves, los movimientos de los personajes se han incrementado y las texturas cuentan con una mayor definición. Si a todos estos detalles técnicos le añadimos la incorporación de nuevas variantes jugables como la opción On-line, el modo Historia o los juegos de *puzzle* y de ajedrez, hacen que la

MINIJUEGOS & ON-LINE

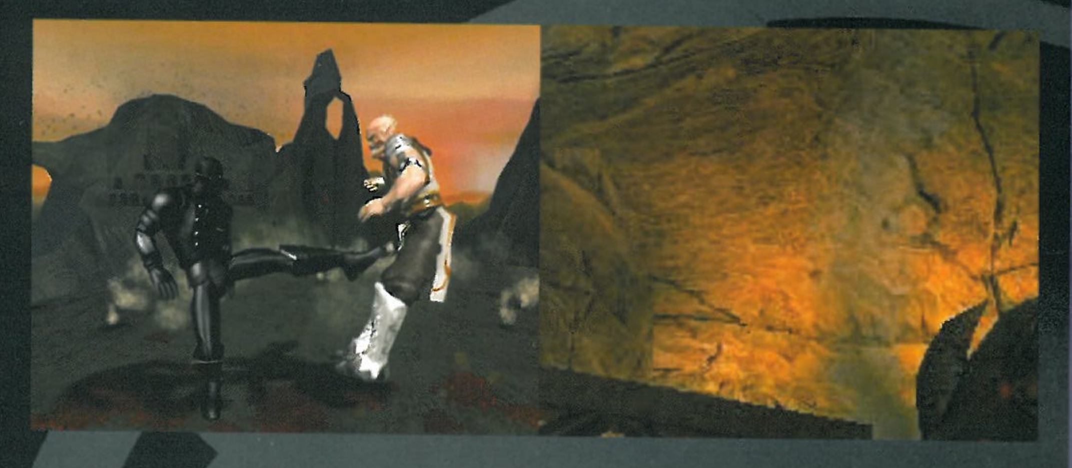
Como detalles originales han añadido los modos *Chess Kombat* (ajedrez con los personajes del juego) y *Puzzle Kombat* (al más puro estilo *Columns*, ir recopilando colores y pasar al contrincante filas para que le ocupen toda la pantalla). Ambos sub-juegos se pueden jugar a través de Internet, al igual que combates individuales o torneos. Esperemos que esta opción se confirme en España.





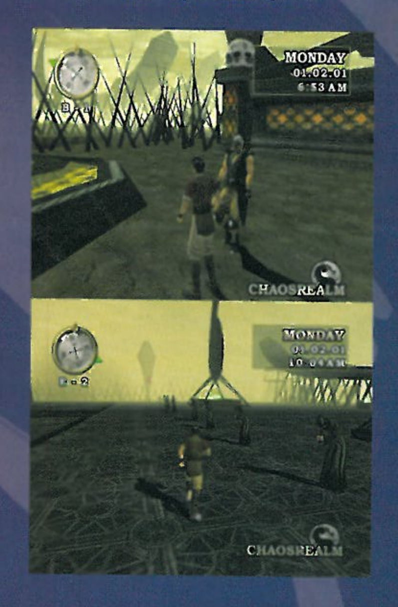


■ Las partidas de ajedrez son muy divertidas y más a la hora de matar alguna ficha porque se realiza con fatalities



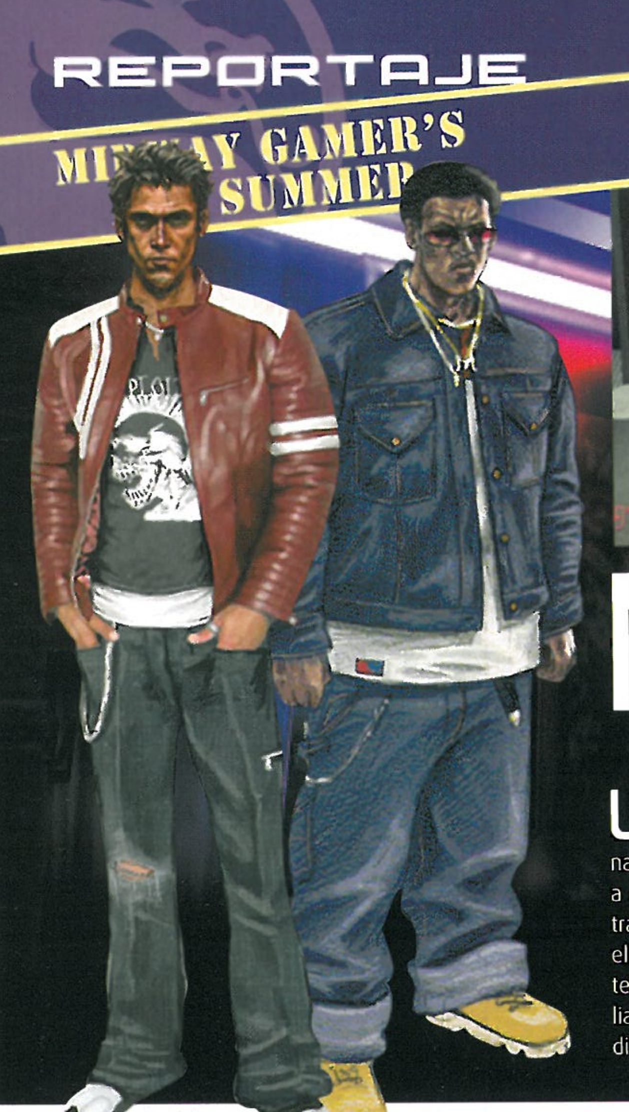
MODO KONQUEST

El modo Historia se desarrolla con jugabilidad al estilo de un juego de rol: viajar e investigar por el universo de *MKD*, recoger *items*, aprender nuevos movimientos y dialogar con otros personajes que aparecen durante el periplo. Las batallas transcurren mediante el estilo *arcade* «One Vs. One», como si estuviéramos luchando en un combate normal y corriente. El entorno de este modo es totalmente en 3D cuyo motor gráfico supera al de las peleas.

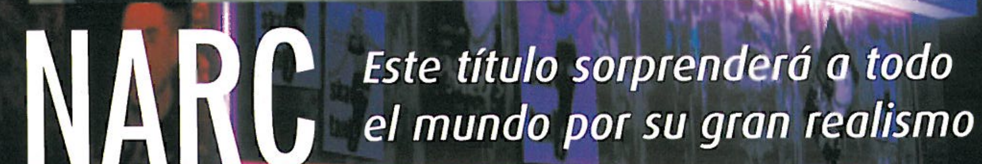


durabilidad de *MKC* se incremente el doble o triple comparándolo con cualquier anterior episodio. Los incombustibles *fatalities* siguen haciendo acto de presencia y en este aspecto han aumentado su fiereza además de ganar interactividad con los escenarios gracias a *zoom*, cambios de vista y rotaciones. A parte de los *fatalities*, los programadores de Midway han incorporado en los escenarios componentes que pueden causar iguales efectos que los devastadores finales de combate. Y para rizar aún más el rizo, el espectáculo está servido con los múltiples *fatalities* que se confeccionan con más de un ejecutor y las impactantes escenas de *hara kiri* que pondrán el pelo de punta a más de uno. Durante las peleas también habrá cambios de planos y en los cuales caer con buen pie será elemental para decantar la batalla a favor o en contra. Esperemos que todos estos factores consagren en nuestro país a *MKD* al igual que pasó en la ultima edición del E3 de Los Ángeles, que obtuvo el premio al mejor del género de Lucha.

«LOS FATALITIES HAN AUMENTADO SU FIEREZA E INTERACTIVIDAD»



■ La violencia por el uso de armas de fuego es salvaje y devastadora



NARC

Este título sorprenderá a todo el mundo por su gran realismo

Un traficante es eliminado por la policía de Rockland y, al hacerle la autopsia, descubren que su sangre está contaminada de una sustancia extraña. Por eso trasladan a Marcus Hill al departamento de narcóticos para trabajar en conjunto con Jack Forzenski, pero ellos están peleados desde hace dos años y tendrán que trabajar a disgusto. Con este peculiar argumento empieza la odisea de *Narc* por diferentes ciudades del planeta, plagadas de vicios, corrupción y malhechores. Pero lo más sorprendente de todo es que podremos elegir entre ser un policía legal o corrupto, quien podrá consumir determinadas sustancias que repercutirán en la jugabilidad de igual forma que los estupefacientes causan sensaciones en el cuerpo y mente. Además de toda esta mala vida gratuita que el protagonista sufrirá, la violencia no puede faltar en forma de patadas, puñetazos, artes marciales y disparos.

SHADOW HEARTS COVENANT

Uno de los RPG más macabros de PS2

Es la secuela de *Shadow Hearts*, título aparecido hace tres años en el mercado japonés y programado por **Aruze** (exmiembros de **SNK**). Sigue ambientado a principios del siglo pasado y sumergido en un mundo lleno de magia, misterio y fascinación, en el cual la protagonista, Yuri, tendrá que deshacer los planes de una secta secreta. En términos jugables sigue las mismas pautas, juego de rol con batallas por turnos (similares a los de la saga *FF*) y unos poderes especiales dignos de mención. Que son mezclados con imágenes CG en tiempo real. A todo esto hay que sumarle un apartado sonoro que sumerge al jugador en el juego de manera formidable. Sólo falta esperar a que llegue (a finales de año) y verlo traducido al castellano.



MIDWAY ARCADE TREASURES 2

La conversión más nostálgica

La moda *retro* ha colmado de nostalgia a los señores de **Midway** y por eso han decidido lanzar unas conversiones fidedignas a las recreativas de todos sus clásicos más importantes de la talla de los tres *Mortal Kombat, Gauntlet 2, Narc, Hard Drivin', Primal Rage, Pit Fighter, Rampage World Tour* o *Xenophobe* entre otros. Teniendo en cuenta que es la segunda entrega, significa será éxito seguro.





ATHENS 2004™.
AHORA CONSEGUIR UNA MEDALLA TE COSTARÁ LA MITAD.



ATENAS 2004™. EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS PARA PLAYSTATION 2.

Tu casa ya no es tu casa. Tu sofá ya no es tu sofá. Tu habitación ya no es tu habitación. Porque se ha transformado en una villa olímpica donde podrás vivir la emoción de los primeros Juegos de la era PlayStation. Compite con 64 países participantes y desafía a tus amigos en cualquiera de las 25 disciplinas deportivas como atletismo, natación, gimnasia o levantamiento de peso. Y compara los resultados con tus rivales online. Atenas 2004. El único juego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos Atenas 2004. Cinco anillos y un único protagonista. Tú.

PVP estimado
29,99 €

¿quién se apunta?

PlayStation 2

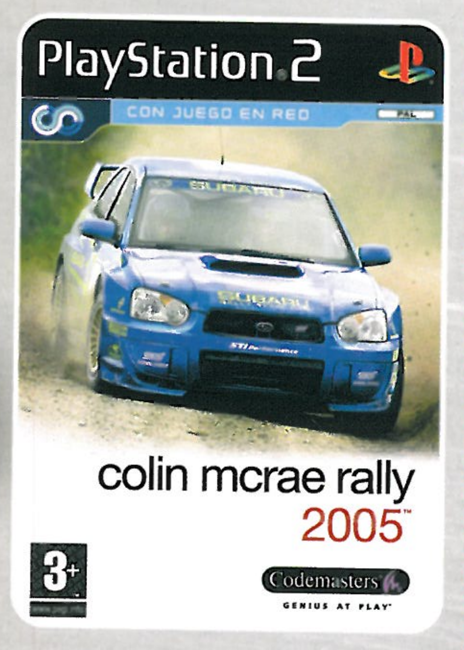
www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

COMPRA COLIN McRAE RALLY 2005,

Y LLÉVATE **GRATIS** ESTE **VOLANTE** PARA PS2



VOLANTE VALORADO EN **29,99€**





¡NO TIRES TUS VIEJOS VIDEOJUEGOS!

Te damos 10 € DE DESCUENTO

por tus viejos videojuegos de PS2
(o 3 € por los de PSOne)
para la compra de cualquier videojuego nuevo

VÁLIDO PARA LA COMPRA DE CUALQUIER VIDEOJUEGO, TAMBIÉN LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Promoción Colin Mcrae Rally 2005: Promoción válida en península hasta fin de existencias (500 volantes) y a partir del 27/9/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Promoción no acumulable a otras promociones.

Promoción 10 euros de descuento: Oferta válida en todos los establecimientos Blockbuster® de la Península excepto aquellos con servicio de trueque de videojuegos, hasta el 31 de octubre de 2004. Para acceder a ella será necesario ser socio de Blockbuster®. El cliente deberá realizar la venta del videojuego antiguo y la compra con descuento del videojuego nuevo en la misma transacción. Blockbuster® se reserva el derecho a no aceptar la compra de determinados productos así como a su comprobación como medida anterior a la aceptación de su compra. Los socios que vendan producto defectuoso, producto "pirateado" o copias ilegales del mismo podrán perder su derecho a continuar utilizando nuestros servicios. Blockbuster® comprará un máximo de 10 artículos por cuenta de socio y día. El descuento de 10€ o 3€ podrá usarse exclusivamente en la compra de videojuegos nuevos y en ningún caso se entregará en efectivo. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES





El tradicional mapa nos servirá para movernos por todo el mundo de Tales Of Symphonia. Es un universo muy extenso

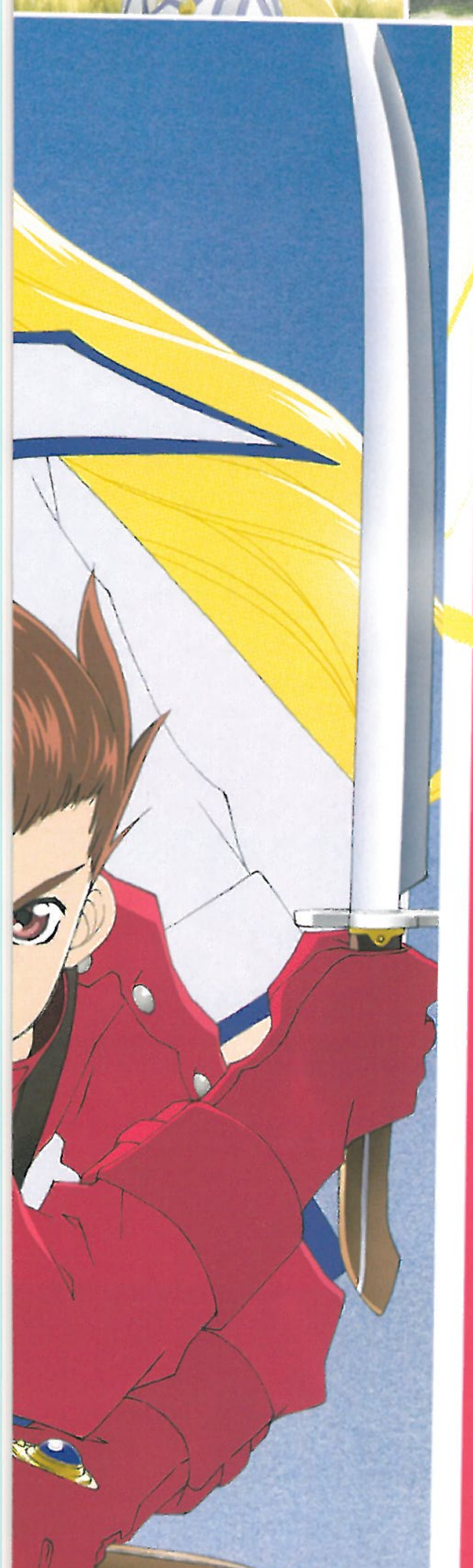
POR DANI3PO

Este mes dos grandes sagas de juegos de rol hacen acto de presencia en Japón con sus correspondientes nuevas entregas. Namco y Konami apuestan por sus clásocos para triunfar en el cada vez más saturado mercado nipón.











COMPAÑÍA:
NAMCO
DESARROLLADOR:
TALES STUDIO
GÉNERO: **RPG**
LANZAMIENTO:
22 SEPTIEMBRE 2004

Namco anunció en su momento que el juego no atravesaría las fronteras de su país de origen. Esperemos que hayan reconsiderado su decisión o, al menos, que no ocurra lo mismo con el siguiente capítulo, Tales Of Rebirth, exclusivo para la consola de Sony

TALES OF SYMPHONIA

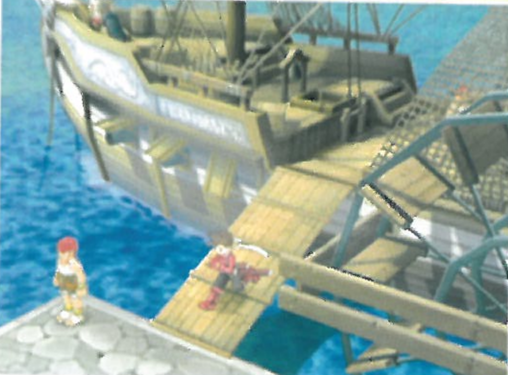
LOS CUENTOS QUE NOS RELATA NAMCO

Cuenta la leyenda que en la moribunda aldea de Sylvarant nacerá un héroe llamado a ser la salvación del mundo. Un elegido que acabará con el mal que amenaza a todos sus congéneres. De esta forma tan poco original pero a la vez tan característica de un juego de este tipo arranca la penúltima producción de **Namco** (pronto aparecerá *Tales Of Rebirth*, una nueva entrega de la saga exclusiva para **PlayStation** 2). Y es que nos encontramos ante una conversión de un juego para GameCube. Suponemos que sus creadores pretendieron con esto rentabilizar el coste del desarrollo debido a las pocas ventas que genera un título para la consola de Nintendo, sobre todo si no procede de la propia compañía de Mario. Desde el primer capítulo, *Tales Of Phantasia*, aparecido en Super Famicom, la saga siempre ha optado por un desarrollo tranquilo, personajes llenos de encanto y una jugabilidad sencilla que se apoyaba en unos combates muy arcade (algo que fue bastante revolucionario para la época). Todos estos elementos siguen presentes en la nueva obra, pero se ha añadido un entorno gráfico que hace uso de la técnica *cell shading* de una forma bastante espectacular, y además las secuencias de anime que ilustran la historia han sido encargadas al maestro de la animación Kosuke Fujishima. Los contenidos extras con respecto a la versión original van desde nuevos eventos y escenarios a libros de arte, pasando por nuevas técnicas para los personajes.













El nuevo sistema de cámaras introducido durante las batallas dotará a la acción de un aire mucho más cinematográfico desde varios puntos de vista

JAPÓN



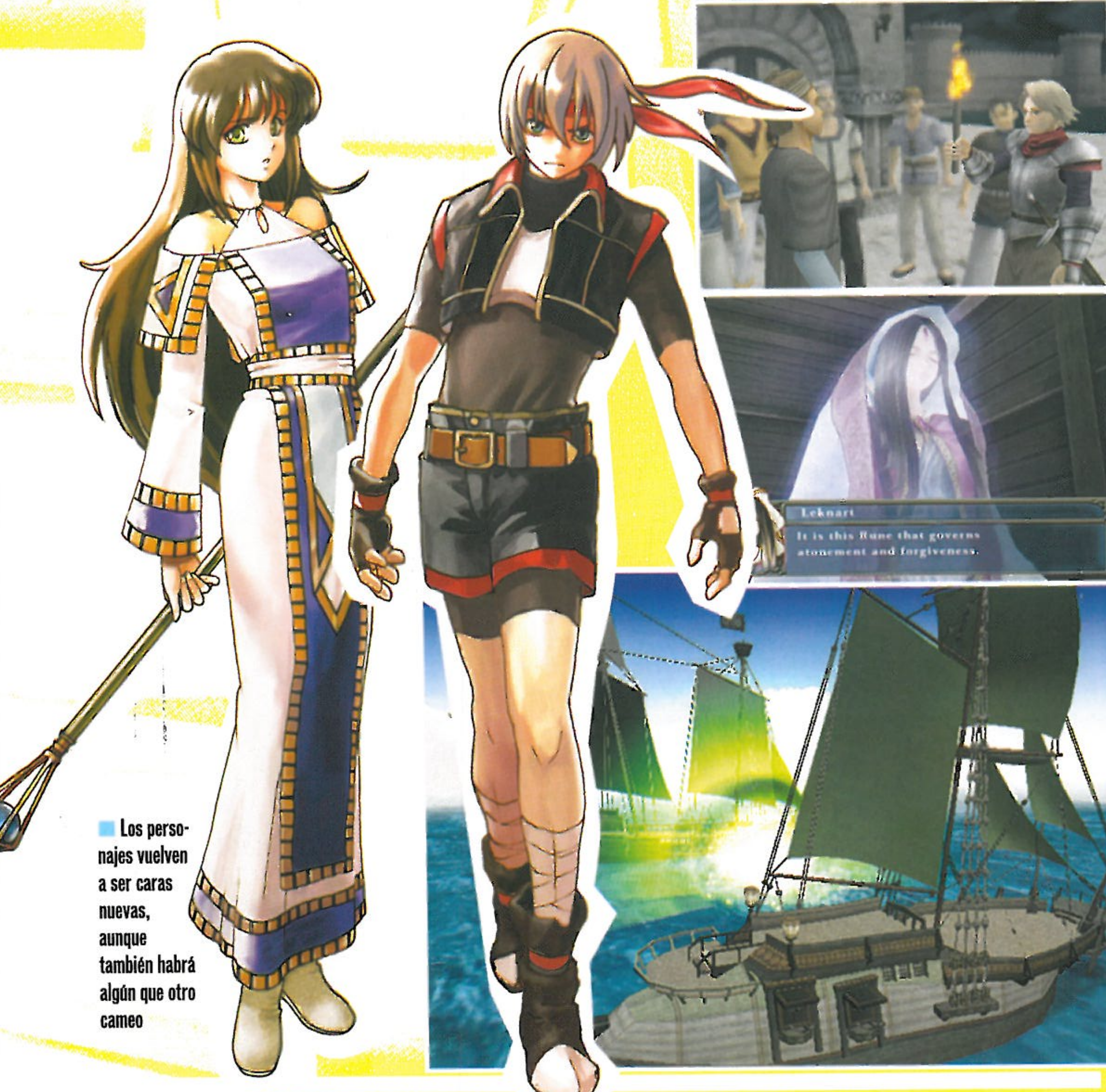
SUIKODEN IV

VUELVEN LAS 108 ESTRELLAS DEL DESTINO

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 19 AGOSTO 2004

Con el tercer capítulo aún inédito en Europa (y realmente difícil de conseguir en el mercado americano), **Konami** anuncia que la cuarta entrega aparecerá en Europa a lo largo del próximo año. No lo creeremos hasa que no lo veamos, aunque nada nos gustaría más que disfrutar con una versión PAL de este juego. Los que ya conozcan la saga saben a lo que se enfrentan: un juego de rol por turnos de unas dimensiones exageradas, una historia compleja y todo un ejército de personajes a los que reclutar para que se unan a nuestra causa. Los combates irán desde los típicos en estos juegos hasta auténticas batallas campales entre facciones enfrentadas. El entorno en tres dimensiones es muy similar al visto en ***Suikoden III***, pero se ha añadido la posibilidad de controlar embarcaciones para navegar entre islas e incluso batallas contra otras naves. Además, por primera vez en la saga se han introducido voces para los personajes principales.





Los personajes vuelven a ser caras nuevas, aunque también habrá algún que otro cameo

OTROS TÍTULOS



LUCHA DE ESTRELLAS

SNK Playmore ha anunciado un nuevo título para la placa recreativa *Atomiswave*. Se trata de ***NeoGeo Battle Colisseum***, un juego de lucha en el que se reúnen personajes de todas sus sagas.



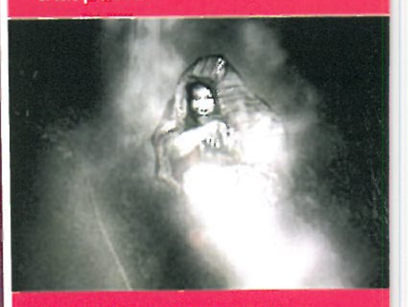
CAZA AL TERRORISTA

The Regiment es el nuevo proyecto de **Konami** para **PlayStation 2**. Se trata de un *shooter* en primera persona en el que controlamos a un miembro de un equipo anti-terrorista.



OTRO CLÁSICO REGRESA

Sega ha publicado las primeras imágenes de la adaptación a la consola de **Sony** de *Shining Force*, una de sus sagas de RPG más clásicas. Aparecerá el año próximo.



EL TERROR NO DESCANSA

Los que temblaron con *Siren*, el particular juego de terror de **Sony C.E.**, tendrán la oportunidad de volver a hacerlo el año próximo con su secuela, que ya se encuentra en pleno desarrollo.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Los que se quedaron con ganas de más conducción urbana el año pasado gozarán con la secuela del exitoso Need For Speed Underground...052



PRO EVOLUTION SOCCER 4
El simulador de fútbol de Konami se prepara para la campaña navideña. La jugabilidad clásica de la saga con mejoras muy interesantes...054



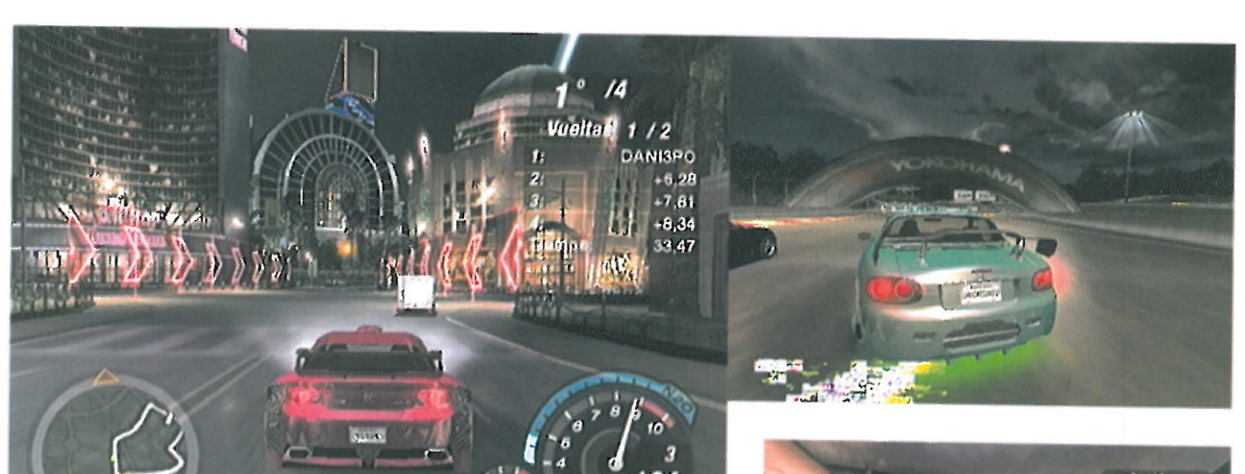
RATCHET & CLANK 3
La curiosa pareja creada por Insomniac vuelve a la carga para divertir a todos los públicos, esta vez con contenido On-line exclusivo...056

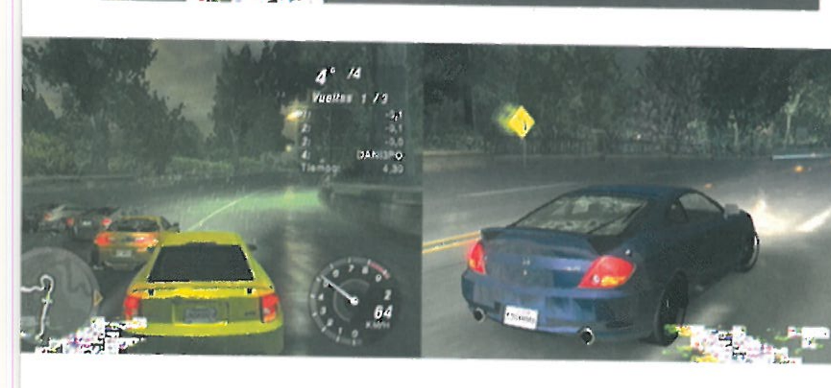
W.R.C. 4 ...058
STAR OCEAN TTEOT ...060
ESDLA: LA 3ª EDAD ...062
CRASH TWINSANITY ...064
GET ON DA MIC ...066
ESTO ES FUTBOL 2005 ...070
DEF JAM: FFNY ...072
GRADIUS V ...074
METAL SLUG 3 ...076

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

La velocidad, el estilo y la mayor jugabilidad posible siguen siendo las bases sobre las que se asienta la mayor saga de conducción de Electronic Arts

PlayStation®2 Revista Oficial - España





Las versiones americana y europea contarán con algunas diferencias en lo que respecta al catálogo de vehículos. En la edición PAL se incluirá algún modelo del viejo continente



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA CANADÁ
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

A medida que se acerca la fecha de su lanzamiento (el mes de noviembre), vamos teniendo más datos sobre el juego de conducción «clandestina» de **Electronic Arts** que nos hace sospechar que volverá a convertirse en todo un éxito, tal y como lo hizo la primera entrega en las pasadas navidades. A pesar de que este año contará con una competencia mucho más dura, y de que la moda del *Tuning* está mucho más explotada, parece que los programadores han sabido reinventar la fórmula que tan buenos resultados les dio, añadiendo todo tipo de mejoras. Con una *beta preview* al 75 por ciento de desarrollo, lo que más nos ha llamado la atención es la posibilidad de circular libremente por una gigantesca ciudad. Y a diferencia de otros títulos que proponen la misma experiencia, en ***NFSU2*** cada edificio es único y cada barrio ofrece una arquitectura característica. Es como si hubieran expandido al máximo lo visto en la primera entrega, pues el estilo visual sigue siendo muy similar (calles húmedas, luces de neón, sorprendentes efectos de luces, etc.). Y si antes las opciones de customización del coche eran amplias, ahora podemos pasarnos horas modificando hasta el más mínimo detalle, tanto en el apartado estético como en el de rendimiento. Con respecto al primero, hay que decir que sigue presente el nivel de «estilo» que nos otorgará puntos según la apariencia de nuestro vehículo. Y si somos unos fanáticos de la mecánica, podremos someter a nuestra máquina a un completo *test* que nos dará todo tipo de valores. Y lo mejor de todo es que ***NFSU2*** *sigue optando por un control arcade* (sin llegar a los niveles de *Burnout 3*) muy accesible. ***Dani3po***

«LAS OPCIONES DE CUSTOMIZACIÓN HAN AUMENTADO SENSIBLEMENTE»

FREE RACE



Elige tu coche favorito y date una vuelta por la ciudad sin presiones de ningún tipo. Ideal para apreciar la belleza del entorno.

U.R.L.



La *Underground Racing League* es otro de los nuevos modos de juego. Seis de los mejores corredores compiten en circuitos cerrados.

STREET X

En esta ocasión se trata de completar en el menor tiempo una serie de circuitos cerrados muy cortos y técnicos, llenos de curvas.

DOWNHILL DRIFT



Colina abajo a toda velocidad, tendremos que esquivar el tráfico que viene en dirección contraria mientras realizamos derrapes.

OUTRUN RACE

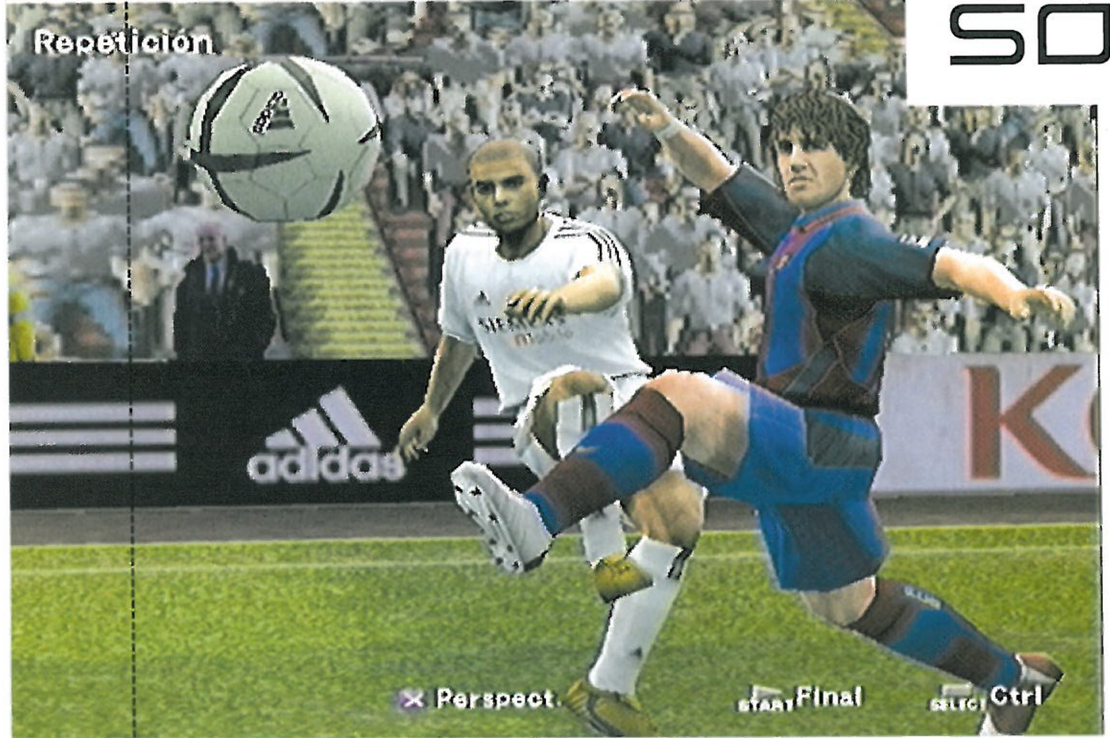


Consiste en retar a un rival que encontremos en la ciudad. Para vencerle deberemos poner 300 metros de distancia entre él y nosotros.



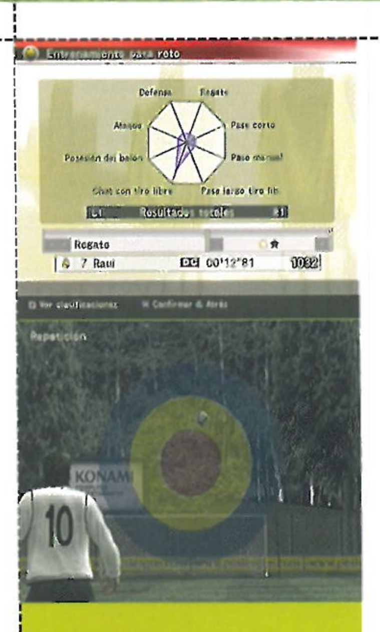
COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA APARICIÓN: OCTUBRE

PRO EVOLUTION SOCCER 4



Cuando un juego de fútbol es muy, muy bueno, es divertido o está muy bien hecho; la gente suele rematar su explicación sobre él diciendo que se parece al *Pro Evolution Soccer*. ¿Qué más se puede decir cuando de alguna manera todo está dicho? Pues que, una vez más, el resto de competidores tendrán que seguir trabajando porque (¡¡milagro!!) en ***PES 4***, **Konami** también se ha puesto las pilas y estamos ante el mejor *PES* de toda la historia. En los últimos años hemos criticado la falta de interés de la compañía japonesa por uno de sus títulos estrella, pero hoy debemos aplaudir sus inteligentes y necesarias correcciones. ***Pro Evolution Soccer 4*** no es absolutamente perfecto por unos cuantos detallitos y, aún con sus carencias, sigue siendo el referente del resto de juegos de fútbol.

Sólo con la inclusión de la Liga española y con la mejora en el tema de la locución ya han ganado muchos enteros, pero es que también han depurado el programa tanto que el fanático de la saga



TODO UN RETO

Para demostrar nuestro dominio del juego nada mejor que darse una vuelta por los retos del modo Entrenamiento. La estructura es parecida a la que vimos en *PES3* pero hay bastantes cambios en el desarrollo de las pruebas. Es el lugar ideal para saber hasta qué punto controlamos las faltas, los pases y los movimientos de los jugadores. Las pruebas más difíciles, las de más estrellas, supondrán una importante inyección de puntos *PES*.



Con los puntos PES logrados por cada partido jugado, podremos comprar desde un nivel extra de dificultad hasta un Editor de peinados u otros tipos de balón

llegará a sentirse orgulloso. Todos los años hay retoques en la jugabilidad y mejoras gráficas, pero pocas veces se pueden ver tan claramente que se han cuidado mucho los detalles. Los puntos de experiencia que ganan los jugadores, que los lesionados sean atendidos en banda, que se aplique a la perfección la ley de la ventaja, que haya que entrenar, que los jugadores anuncien su retirada llegados a una edad, que las selecciones nos quiten jugadores... Y otros cientos de aspectos, reflejan que todo ha sido mirado con lupa. ***PES4*** se juega de manera bien distinta que su antecesor. Los regates y las combinaciones son más importantes al ser menor la velocidad de los jugadores con el balón. Los porteros tienen dos caras y alternan los paradones imposibles con demasiadas estatuas con los balones próximos a los palos. Los pases largos y al hueco tienen más protagonismo que antes y también la calidad de los jugadores. Aunque pueda parecer más lento que su antecesor, la velocidad del juego es la ideal teniendo en cuenta la de cosas que se pueden hacer ahora. Siempre que llega un nuevo *PES* nos parece algo raro... Pero siempre acaba por demostrar que los programadores acertaron en todas las innovaciones. En ***PES4*** lo han bordado. ■ ***De Lúcar***

ON

Incluir la Liga española es un gran acierto y los nuevos locutores han mejorado mucho. Roza la perfección en todos los apartados. De lujo

OFF

Es el mejor PES de la historia y han solucionado muchos de los temas que fallaban. Sólo encontraréis algunos pequeños fallos menores



■ Arriba a la derecha, podéis ver a Pablito Aimar en acción.

LA LIGA ESPAÑOLA

Les ha costado muchos años, pero por fin podremos disfrutar de nuestra Liga en *PES*. Sólo están presente los equipos de Primera y en el caso del Atlético de Madrid, por ejemplo, no encontraremos la publicidad característica de sus camisetas. Por poner, han puesto hasta la de los pantalones... Aunque en el Mallorca falten algunas islas. En esta versión *beta* aún no están algunos de los últimos fichajes, pero todo hace pensar que en la final sí estarán. Esta vez se han esforzado y mucho.



■ No todos los árbitros pitan igual. Los hay que castigan hasta las malas miradas y otros que no sancionan ni las agresiones

«EN KONAMI SE HAN PUESTO LAS PILAS PARA QUE PES4 RECUPERE TODO EL TERRENO PERDIDO»

MASTER LEAGUE

Encontraremos importantes cambios tanto en el desarrollo como en el planteamiento. Ahora hay más partidos por jornada, cuatro grandes ligas, es más complicado fichar y podremos elegir entre empezar con el equipo real, el ficticio o con uno o 3 jugadores reales. Hay que tener mucho cuidado con el dinero.







■ En modo On-line podrás formar equipo con otros usuarios y comunicarte por el Headset

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: INSOMNIAC
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4/2-8 (ON-LINE)
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

■ El jugador dispondrá de 15 originales armas y de infinidad de artilugios nuevos

■ El capitán Qwark posee habilidades específicas y es el nuevo personaje que podrás controlar para superar determinados niveles

RATCHET & CLANK 3

Más divertido y con opciones On-line

Más que una continuación o tercera parte de *Totalmente A Tope* parece una versión extendida de la segunda entrega de *Ratchet & Clank*. Escenarios, mecánica de juego, personajes, enemigos... Todo es muy similar a lo visto y vivido en anteriores títulos, pero ¿para qué cambiar lo que le alzó al trono del género? **Insomniac**, a diferencia de su amiga **Naughty Dog**, ha conservado los ingredientes de su acertada jugabilidad (exploración, resolución de *puzzles*, estrategia y mucha acción), incluso la aventura se desarrollará en el mismo planeta que la segunda entrega, y se ha centrado en incluir auténticos extras que seguro lo convertirán en un título fresco capaz de acaparar la atención de sus seguidores. Así, uno de esos extras es la opción multijugador con posibilidades On-line (es el primero de su género que se adentra en el fascinante mundo de la Red de Redes), en el cual hasta ocho usuarios podrán combatir o hacer equipos para capturar y derribar las bases de sus enemigos. Además, al ser compatible con los auriculares (*Headset*) para **PS2**, los jugadores podrán comunicarse entre sí para trazar un plan de ataque. Seis niveles extras vía On-line en los que se podrá utilizar todo el arsenal de la aventura principal, así como pilotar las peculiares naves del mundo Veldin. ■ ***Anna***

ON
Además de Clank, se podrá controlar a un tercer personaje y se han diseñado nuevas armas. La opción On-line le da un toque de aire fresco a la saga

OFF
Es lo malo de desarrollar la aventura en el mismo planeta pues, aunque hay nuevos escenarios y enemigos, a primera vista parece que se trata del mismo juego

«EXISTEN TRES CATEGORÍAS DE COCHES DIFERENTES APARTE DE LOS DEL MUNDIAL DE RALLYS»

ON
El control de los vehículos ha mejorado hasta casi rozar la perfección. Además se incluyen modelos poco comunes en un juego así

Tendrá que disputar el trono de mejor juego de rallys con la versión 2005 de Colin McRae, que no incluye tantas licencias pero es un digno rival
OFF

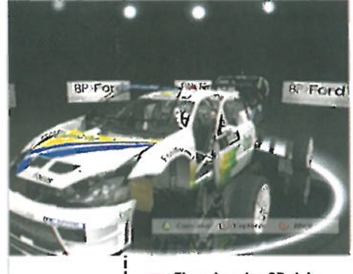
W.R.C. 4

La búsqueda de la simulación perfecta



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2004

La noticia de que **Sony C.E.** había firmado un acuerdo exclusivo con **Evolution Studios** para el desarrollo y la distribución de sus juegos no pillaba por sorpresa a nadie cuando se produjo el pasado mes de Agosto. Las tres entregas anteriores de la saga de conducción se habían convertido en auténticos éxitos tanto de crítica como a nivel de ventas, y con esta operación la compañía nipona se aseguraba tener cada año un título con el que poder competir en un género muy solicitado por el público en general. Con el subtítulo de «El Juego Oficial del Campeonato del Mundo de Rallys de la FIA», todos podemos imaginarnos lo que nos puede ofrecer. Todas las licencias adquiridas por los creadores permiten recrear en pantalla todos y cada uno de los elementos que rodean a esta espectacular disciplina atomovilística. Además, el acuerdo con *International Sportworld Communicators*, los propietarios de los derechos para las retransmisiones televisivas, para conseguir una experiencia totalmente auténtica. ***World Rally Championship 4*** permitirá a los jugadores sumergirse totalmente en el mundo de los rallys a nivel profesional. Se recogen, como no podía ser de otra forma, las 16 pruebas del circuito mundial localizadas en los cinco continentes. En total serán más de cien tramos diferentes divididos entre los cuatro tipos de carrera: *Point To Point*, *Super Special*, *Shakedown* y *Sprint Stage*. De esta manera la variedad está asegurada en todo momento, tanto en términos de jugabilidad como de ambientación. También está incluidos todos los vehículos, pilotos y copilotos de la temporada 2004. Como novedad hay que destacar dos coches que aparecen por primera vez en un



El explorador 3D del coche es tan espectacular como en la 3ª entrega



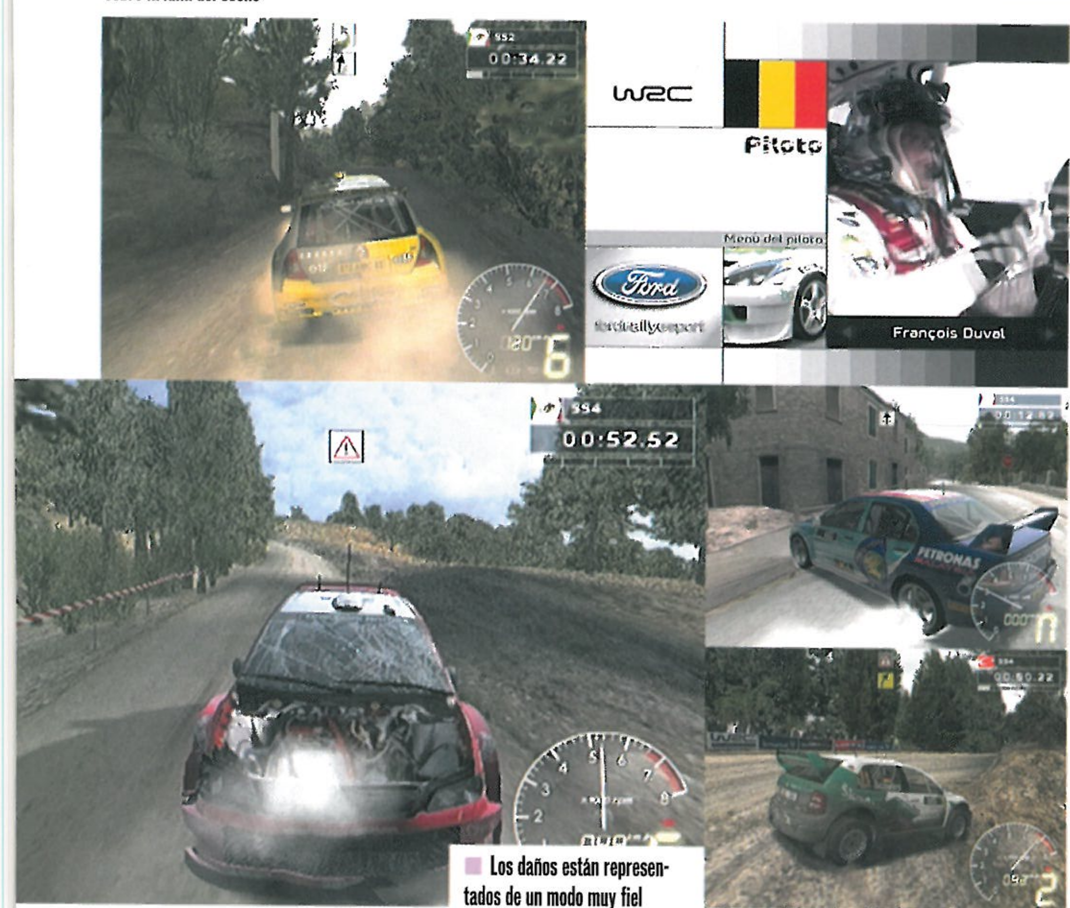
PÚBLICO
Los espectadores de las carreras serán más activos que nunca. Se apartarán cuando pase el coche.



MODO ONLINE
Podremos competir contra los mejores tiempos logrados por los jugadores de todo el mundo.



La vista interna nos dejará apreciar las salpicaduras de la lluvia sobre la luna del coche



Los daños están representados de un modo muy fiel

videojuego: el Peugeot 307 WRC y el Mitsubishi Lancer WRC 04. Las novedades también llegan al apartado de los recorridos, con la recreación de las recientemente añadidas pruebas de Méjico y Japón. Los modos de juego también presentan una evolución. Uno de ellos nos permitirá participar en los momentos clave de la vida profesional de un piloto, progresando por un total de once fases hasta llegar a lo más alto. La utilización de toda la pericia a la hora de conducir y de poner a punto el vehículo contrarreloj será fundamental en esta modalidad. Y para los jugadores más exigentes se han creado los *Test Tracks*, que permiten comprobar el rendimiento de los vehículos en entornos realistas, basados en los centros que la compañía Subaru tiene en Finlandia, Reino Unido y España. Por último, cabe destacar que, por primera vez en la saga, se ha dotado a *World Rally Championship* de posibilidades de juego *On-line*. El sistema para participar a través de Internet es el siguiente: cada jugador compite en una prueba contra el crono, pudiendo elegir todos los parámetros, como el coche o el circuito. Los cien conductores más habilidosos engrosarán una lista a nivel internacional que podrá ser consultada en todo momento para conocer al rival a batir y su tiempo. Además, se pondrá a disposición de los usuarios un *lobby* virtual donde poder hablar y conocer todas las noticias que hagan referencia al juego. Con todas estas posibilidades, la batalla anual del mejor simulador de rallys se presenta más apasionante que nunca. ■ ***Dani3po***

«POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA SE INCORPORA EL MODO DE JUEGO ON-LINE»

LOS COCHES



STAR OCEAN
TILL THE END OF TIME
Tri-Ace pondrá el cielo a nuestro alcance



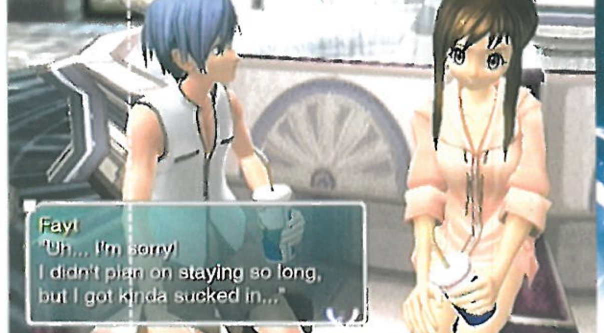
COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: TRI-ACE
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACTION RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

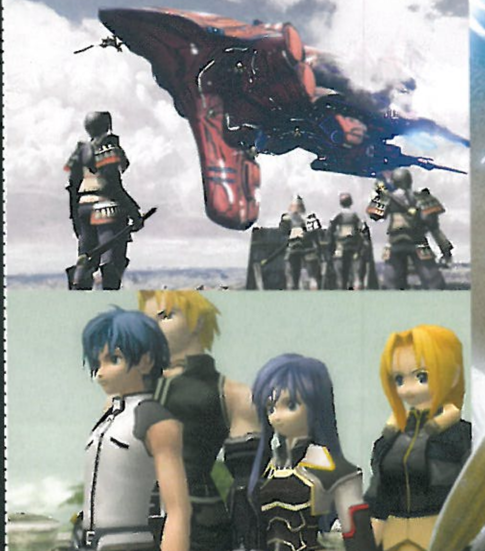
Hace ya mucho, mucho tiempo que el cuarto capítulo de *Star Ocean* irrumpió en tierras niponas, más de un año y medio para ser exactos. Pero no el suficiente para hacer que nos olvidemos de él. La mítica serie *Action-RPG* de corte *hi-tech* elaborada por **tri-Ace** y apadrinada por el binomio **Square Enix** tiene preparado su desembarco en Europa este mismo mes. El ***Star Ocean: TTEOT*** que llegará a nosotros corresponde a la versión *Director's Cut* japonesa, en la que se corrigieron algunos errores y se incluyó una cantidad ingente de extras, como dos nuevos personajes, secuencias CG extendidas, más escenarios, nuevos eventos, diálogos y situaciones, melodías, modos de juego y un montón de cosas más. El cuarto *Star Ocean* tendrá lugar 400 años después de la entrega para **PSone** y nos sumergirá en un embriagador argumento en el que los valores humanos se entremezclan con un sólido motor 3D, bellos emplazamientos llenos de vida, una banda sonora antológica del célebre Motoi Sakuraba y un diseño de personajes simple pero totalmente eficaz. El mes que viene os contaré con más detalle la tremenda alegría que ha supuesto para mí surcar el particular océano de estrellas de este soberbio RPG. Una inmensa alegría que contrasta con la tristeza que supone el saber que no vendrá traducido al castellano. ■ ***Starless***

ON
La versión que llegará a Europa de Star Ocean corresponde a la entrega Director's Cut repleta de novedades, mejoras y extras

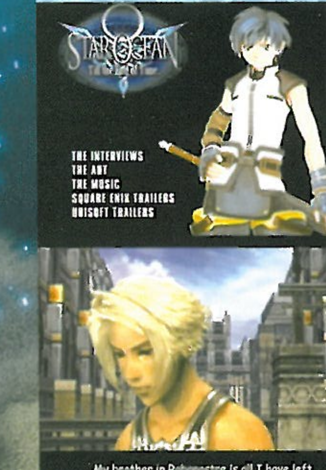
OFF
Desgraciadamente el juego no llegará a nuestro país traducido al castellano, es una auténtica pena. La conversión PAL de la pantalla es deficiente

■ Los combates en Star Ocean serán en tiempo real





■ La versión PAL cuenta con dos nuevos personajes



UN OCÉANO DE EXTRAS

Star Ocean TTEOT vendrá acompañado de un jugoso DVD en el que podréis encontrar todo tipo de extras. Desde vídeos de *Final Fantasy XII* y *Musashi Samurai Legend* hasta siete extractos de la genial banda sonora de Motoi Sakuraba, pasando por entrevistas a programadores y productores de **tri-Ace** y cuatro galerías de arte.



COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN:
NOVIEMBRE 2004

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

La licencia más jugosa de EA cambia de género

Los ataques especiales se realizan de modo similar a los normales, sin ningún tipo de interacción con el mando al estilo de lo visto en las últimas entregas de Final Fantasy

La lucha por La Tierra Media está servida. Los programadores de **Electronic Arts** estaban decididos a crear el juego más grande y ambicioso nunca antes concebido sobre la gran saga «Tolkiana». Utilizando todos los recursos que ofrecen las tres películas (e inventando también buena parte de los elementos que aparecen en el juego) han cambiado totalmente de público objetivo en este lanzamiento. Si los dos anteriores juegos, basados en *Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey* respectivamente, estaban enfocados hacia los jugadores «ocasionales», dada la ligereza y poca profundidad de su mecánica. ***La Tercera Edad*** buscará complacer a un público más determinado, sobre todo a los *fans* de las grandes sagas de juegos de rol japoneses. Y es que, salvo las diferencias propias de los orígenes culturales de los programadores, el juego que nos ocupa se juega de una manera muy similar a los grandes clásicos del género, pero sobre todo hemos notado grandes similitudes (y seguramente no serán casuales) con la décima entrega de la saga *Final Fantasy*. La exploración de los escenarios, por ejemplo, es bastante parecido. Se trata de grandes entornos (bosques, ciudades, subterráneos...) en los que se ofrece una ligera sensación de libertad, ya que el camino que debemos seguir está limitado, y en todo momento contaremos con un mapa en pantalla que nos indicará la ruta. De todas formas existen bastantes caminos alternativos por si deseamos explorar, y en ellos podremos conseguir todo tipo de recompensas. Además, en los puntos para salvar nuestra partida podremos acceder a un mapa general de La Tierra Media desde el que acceder a todas las localizaciones, siempre que

«LA EXPLORACIÓN DE LOS ESCENARIOS RECUERDA MUCHO AL DÉCIMO CAPÍTULO DE LA SAGA FINAL FANTASY»



Los escenarios serán muy reconocibles por los jugadores veteranos

EVIL MODE

Desde el menú principal del juego podremos acceder a esta modalidad, aunque seguramente en el lanzamiento final estará oculto hasta que cumplamos ciertos requisitos previos.
Dentro de este modo encarnaremos a distintos enemigos de La Comunidad, como orcos, *trolls* o *wargos*. Sin duda, una gran oportunidad para ofrecer un punto de vista diferente.





They kill faster that way

hayamos llegado a ellas en el transcurso del juego, claro. Una de las novedades consiste en que en cualquier momento del juego podremos hacer que el grupo de héroes sea representado en pantalla por cualquiera de ellos. Al comenzar la aventura nos pondremos en la piel de un soldado de la ciudad humana de Gondor que busca a Boromir, pero pronto nos encontraremos con una elfo de los bosques dominados por Galadriel. Más tarde surgirán representantes de todas las razas que aparecen en las películas. Y por si fuera poco, tendremos un modo de juego aparte en el que encarnaremos al «lado oscuro» y deberemos conseguir que los miembros de *La Comunidad Del Anillo* no consigan llevar a cabo su misión. Otra de las características que sorprenden en un principio, sobre todo al tratarse de un juego basado en una licencia, es la complejidad del sistema de evolución del personaje. Cada uno de ellos ganará dos tipos de puntos al acabar con los enemigos. Los de experiencia sirven para subir el nivel general, mientras que los de habilidad pueden ser distribuidos entre las distintas habilidades específicas de los protagonistas, que a su vez están divididas en varias ramas, como liderazgo, habilidad con la espada o creación de objetos. Y la personalización no acaba aquí, ya que encerradas en cofres encontraremos centenares de piezas diferentes de armadura. Las batallas, al menos en la *beta* que disponemos, aún no están muy ajustadas en términos de dificultad, pero seguramente este es un detalle que será solucionado antes del lanzamiento final. Por el momento, lo que tenemos nos hace albergar grandes esperanzas, aunque no se haya eliminado del todo el «resquemor» de que una compañía americana lance un título de estas características. ■ ***Dani3po***

«LAS RAZAS MÁS POPULARES ESTARÁN REPRESENTADAS EN LA COMPAÑÍA»



Al acabar las misiones seremos recompensados con vídeos del filme





En algunas ocasiones, Cortex deberá hacer frente al enemigo final sin la ayuda de Crash



La gran variedad de enemigos finales pondrá a prueba nuestras habilidades

CRASH TWINSANITY

¿Crash y Cortex amigos?

Un clásico que no se da por vencido ante la sucesiva aparición de innovadores plataformas. Y es que, por muchos años que pasen, se trata de uno de los títulos más divertidos de su género, posiblemente porque es de los pocos que mantienen el espíritu real de un plataformas... Aunque su título resulta algo enigmático, ***Crash Twinsanity*** es un *Crash* en esencia. Plantea las misiones clásicas de recolectar manzanas y diamantes, saltar sobre las cajas, eliminar al enemigo con su ataque de torbellino y, entre otras muchas cosas, hacer frente a los *final bosses*. Pero la gran novedad, nunca vista en la saga, es que por fin Crash y su archi-enemigo Dr. Cortex se hacen colegas. Aunque sólo sea por conveniencia, ambos tendrán que ayudarse mutuamente si quieren que la isla en la que habitan siga sustentando sus vidas. Esta simpar unión de fuerzas afectará a la jugabilidad, dándole un lavado de cara a la mecánica de juego original. Así, cuando Crash y Cortex vayan juntos, deberán trabajar en equipo y, para ello, el «animalito» australiano podrá lanzar al Doctor a lugares inaccesibles para que active palancas o rompa cajas especiales. En otras ocasiones, por ejemplo cuando Cortex sufre una invasión de avispas, Bandicoot deberá despejar su paso quitando trampas de oso o levantando plataformas para que éste llegue a un lugar seguro. Como siempre, la variedad de niveles es tan alta que el aburrimiento no tendrá cabida. ■ ***Anna***

ON
La original idea de trabajar en equipo Crash y Cortex le da mucha vidilla a un juego que parecía haberse quedado atrapado en el tiempo

OFF
Sigue siendo un juego intuitivo, pero esta vez el control de los saltos no es tan preciso como debería. Esperemos que sea solventado en la versión final



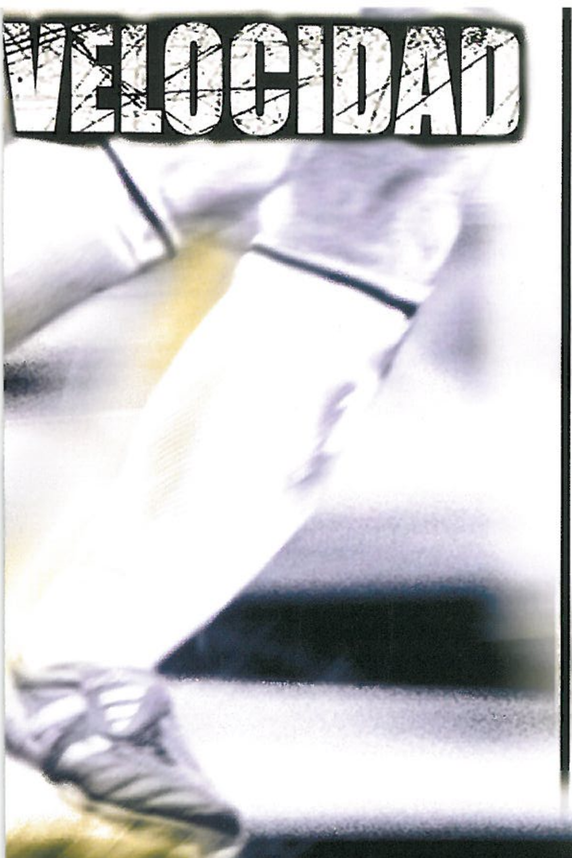
COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

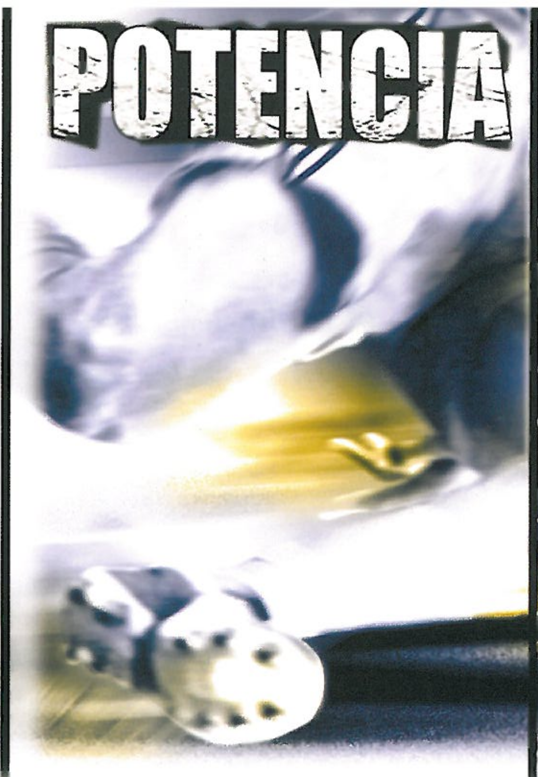
«UN CRASH EN ESENCIA, PERO CON NOVEDADES QUE POTENCIAN SU JUGABILIDAD»

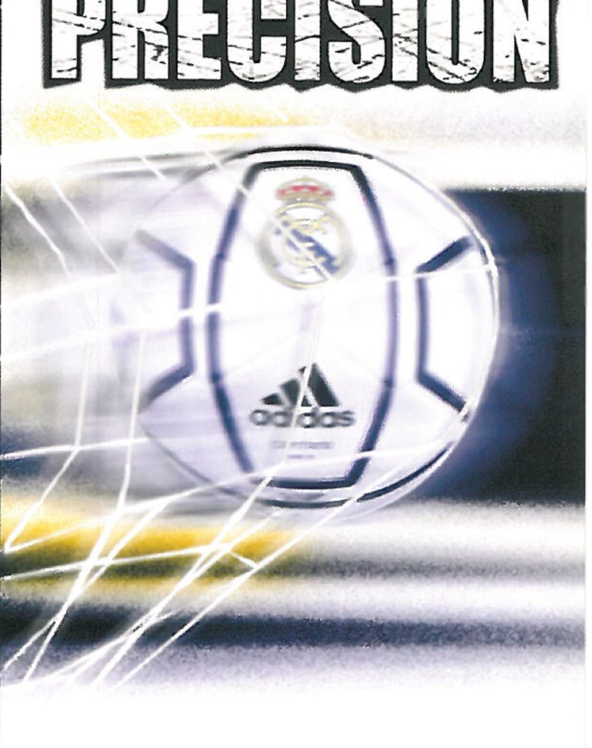


CRASH Y CORTEX

Por primera vez en la historia Bandicoot y su enemigo Doctor harán las paces.
El jugador deberá guiar a ambos personajes e ingeniárselas para que trabajen en equipo. Sólo así podrán avanzar.







CLUB FOOTBALL® 2005

TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.



¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!

www.codemasters.com/realmadrid

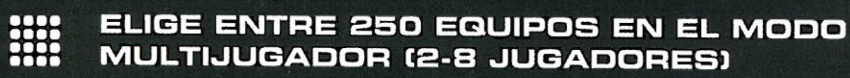




- MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES



SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO



- ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)









PlayStation 2

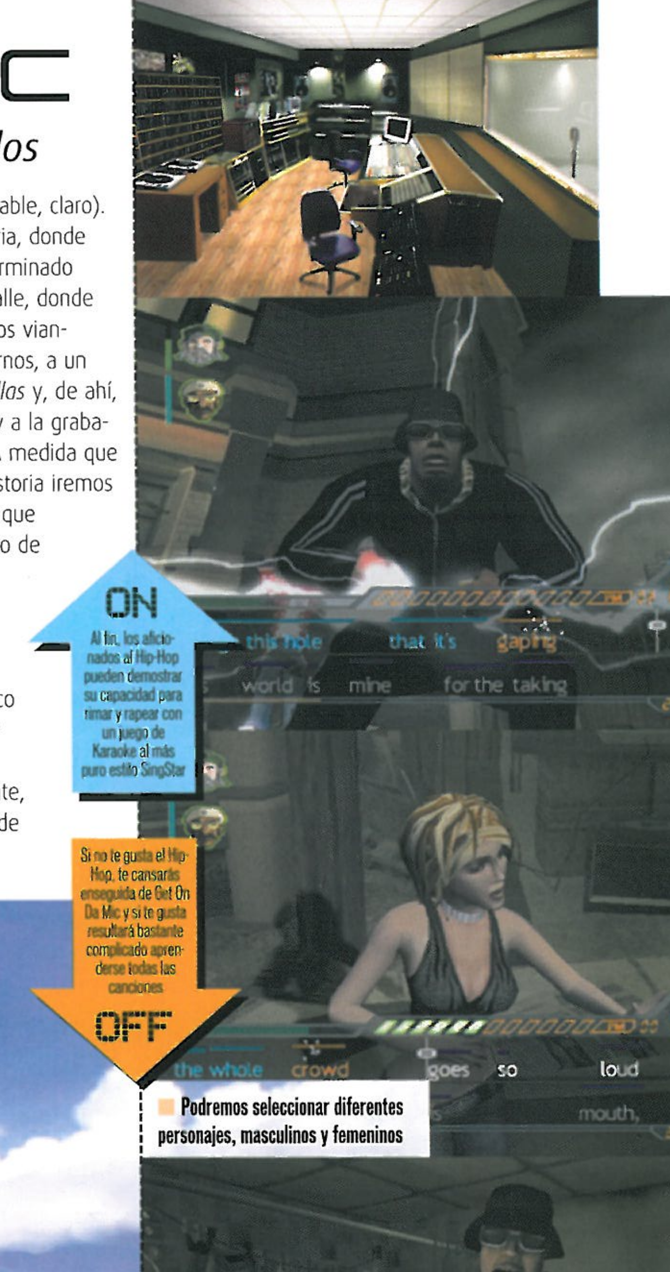


GET ON DA MIC

Emula a Eminem en «8 Millas» con el título de Eidos

Si bien *SingStar* ha resultado una auténtica revolución para los usuarios de **PS2**, muchos aficionados a la música han tenido que conformarse con la música pop que el título de **Sony** ofrece, hasta ahora. Si lo tuyo es el *Hip-Hop*, **Eidos** está ultimando los detalles del que será el primer *Karaoke* exclusivamente para «raperos» con algunos de los temas más famosos de la historia. En ***Get On Da Mic*** encontraremos legendarios temas como *Gin And Juice* de *Snoop Doggy* Dogg, *Rappers Delight* de *Run DMC* o *Push It* de *Salt n' Peppa*, y éxitos más actuales como *Work It* de *Missy Elliot* o *Hey Mama* de *Black Eyed Peas*. El sistema de reconocimiento de voz que el juego incorpora es muy sofisticado y resulta muy preciso, sobre todo teniendo en cuenta la velocidad a la que tendremos que cantar, y el micrófono USB incluido con el juego es cómodo y se asemeja a los micros inalámbricos de los raperos más famosos (aunque el del juego tiene cable, claro). Lo mejor del juego es su modo Historia, donde tendremos que seleccionar a un determinado personaje que nos llevará desde la calle, donde mostraremos nuestro estilo a los pocos viandantes capaces de escucharnos, a un bar al más puro estilo *8 Millas* y, de ahí, a un estudio de grabación y a la grabación de un vídeo musical. A medida que avanzamos por el modo Historia iremos consiguiendo dinero con el que podremos comprar todo tipo de objetos y accesorios para aumentar nuestro carisma, así como habilidades que podremos utilizar con el micrófono. El estilo gráfico utilizado por **A2M** en ***Get On Da Mic*** recuerda a los dibujos animados y, aunque su calidad no es impresionante, es más que suficiente para un título de sus características. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: A2M
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004



ON
Al fin, los aficionados al Hip-Hop pueden demostrar su capacidad para rimar y rapear con un juego de Karaoke al más puro estilo SingStar

OFF
Si no te gusta el Hip-Hop, te cansarás enseguida de Get On Da Mic y si te gusta resultará bastante complicado aprenderse todas las canciones

■ **Podremos seleccionar diferentes personajes, masculinos y femeninos**

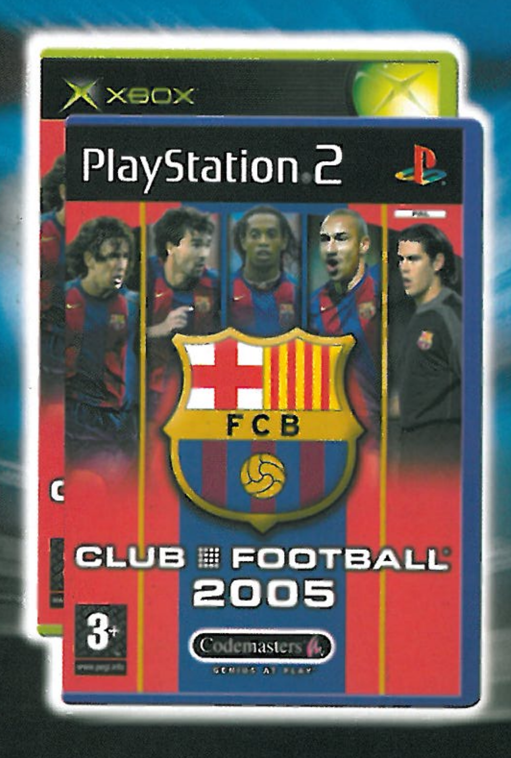
«GET ON DA MIC ES EL SINGSTAR PARA LOS AFICIONADOS AL HIP-HOP»

■ **Compra coches, casas y joyas con el dinero conseguido en las actuaciones**

VELOCIDAD POTENCIA PRECISIÓN

CLUB FOOTBALL® 2005

TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.



¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!

www.codemasters.com/fcbarcelona



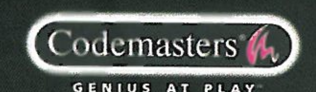
- MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
- PRECISION TRIGGER™ SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
- ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)






PlayStation 2

©FCBMERCHANDISING.SL



descárgate lo último en **www.ociomovil.com**



Borra el logo de la operadora





Envía un mensaje con el texto **LOGOPS BLANCO** al **5354**

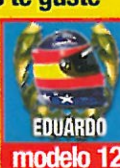
Válido para móviles color y blanco y negro

Tu nombre a color

Elige el modelo que más te guste















JUAN modelo 11 · C. SAINZ M. CAZORLA 19 modelo 14 · MATIAS modelo 59 · modelo 61

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBRECOLORPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número de modelo elegido.
Ej: NOMBRECOLORPS CARLOS63



Envía FOTOPS (espacio) y la ref. al 5354. Ej: FOTOPS RONAL01

Salvapantallas para todos

fuego04

NOVEDADES: garfi01, gorila03, hoja01, batea01

TOP: perro15, pesas01, raton04, setas02, tiburon03, dragon15

DIVERTIDOS: starwars01, ardilla04, bebe03, wc03, gato27, huevos03





DEPORTE: f102, rally03, scuba01, aladelta01, hockey01, snow01

MODELOS: mujer09, chico09, mujer62, mujer08, chico05, mujer11





VARIOS: alien01, calavera05, coche31, ella01, lobo02, perro10



CON MENSAJE: fuck01 (F**K You!), gordo01, fumo01 (FUMO ¿y qué?), killer01 (KILLER), cruce01 (CUIDADO), picante01

MANGA: mega01, manga11, manga12, manga15, nena05, nene03

Envía **FOTOPS** (espacio) y la ref. al **5354 Ej: FOTOPS FUEGO04**

Salvapantallas animados

bolas, monstruo, ojos, tarzan, pacman

bomba, sumo, tigre, sonrie, cebra

tucan, huevo, elefante, calavera2, pita

Envía **ANIMADOPS** (espacio) y la ref. al **5354 Ej: ANIMADOPS PACMAN**

top melodías

1	Despre tine – O-Zone	ref. DESPRE
2	Pastillas de freno – Estopa	ref. FRENO
3	Como la luna llena – Melendi	ref. LUNA

La música que más te gusta

>actualidad

María Caipirinha/Carlinhos Brown	caipirinha
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Whisky barato/Fito y los Fitipaldis	barato
California/Lenny Kravitz	califor
Obsesión/Aventura	obsesion
Dragostea Din Tei/O-Zone	dragostea
Miro la vida pasar/Fangoria	vidapasar
Ella/Bebe	ellabebe
Camina y ven/David Bisbal	camina
Sick & tired/Anastasia	sick
Mírame a la cara/Andy & Lucas	mirame
La vida al revés/Fran Perea	reves
Giratuto/Macaco	giratuto
Loko/Murfila	loko
F**k it/Eamon	fk
El baile de la ola/3+2	baile
Let´s get started/Black Eyed Peas	lets
Malo/Bebe	malo
Lola/Pastora	lola
This love/Maroon 5	this
Hablando en plata/Melendi	enplata
Bambu bambu/Las Primas	bambu
Distancia/Merche	distancia
Hey ya/Outkast	hey
Sombras/Natalia	sombras
Burn/Usher	burn
Gimme a light/Funk Nacional All Star	light

>cine/tv

Garfield	garfield
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
La Pantera Rosa	pantera
El Señor de los Anillos	anillos
Embrujadas	embrujadas
Los Serrano	serrano
Aquí no hay quien viva	viva
Spiderman	spiderman
Superman	superman
Benny Hill	benny
El coche fantástico	kitt
Misión Imposible	mision
Star Trek	startrek
James Bond	bond
Smallville	smallville
Cazatesoros	cazatesoros
Shrek 2	shrek2
Los Lunnis	lunnis
Los Picapiedra	picapiedra
Shin Chan	shinchan
Friends	friends
Austin Powers	austin
Blade	vampiro
Mis adorables vecinos	vecinos
Del Pita Pita Del/Orleya	pita
Matrix	matrix
Star Wars	starwars
Mac Gyver	mac
Desafío total	desafio

>rock

Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Light my fire/The Doors	myfire
One/Metallica	one
So payaso/Extremoduro	payaso
Born to run/Bruce Springsteen	born
Highway to hell/ACDC	highway
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Hotel California/The Eagles	hotel
Agradecido/Rosendo	agradecido
En blanco y negro/Barricada	blanco
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Who wants to live forever/Queen	who
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest

>española

El atrapasueños/Mago de Oz	atrapa
Fuente de energía/Estopa	fuente
Quiero ser/Antonio Orozco	quieros
Que tengas suertecita/Bunbury	suertecita
Abre tu mente/Merche	mente
Insoportable/El Canto del Loco	insoportable
Que te den candela/Bea Bronchal	candela

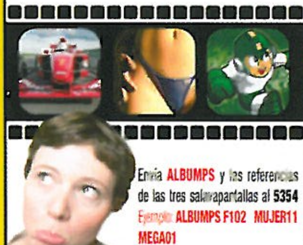
>himnos

Real Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Valencia	valencia
Deportivo	depor
Sevilla	sevilla
Mallorca	mallorca
We are the champions/Queen	champions
The Champion League	league

PARA BAJARTE UNA MELODIA:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono o **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONOPS SPIDERMAN** o bien **POLIPS PITA**

¿Por qué pedirte una imagen si puedes tener tres por el precio de una?

Escoge los **tres salvapantallas** que más te gusten y disfruta con el **salvapantallas animado** más original.



Envía **ALBUMPS** y las referencias de las tres salvapantallas al **5354**
Ejemplo: **ALBUMPS F102 MUJER11 MEGA01**



Envía **SONOVOZPS** (espacio) y **tu mensaje** al **5354**
Ej: SONOVOZPS descuelgaaaaaa ya

SONOVOZ Y SONIDOS REALES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300, S500; Sharp gx20, gx30; Siemens sl55, sx1; Sony-Ericsson p800, t630, z600



Para bajarte un sonido real envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del SONOCLIP que desees.
Ej: SONOPS TARZAN (ver móviles compatibles)

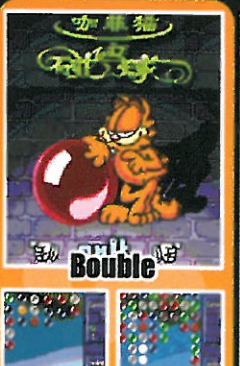
MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300, S500; Sharp gx20, gx30; Siemens sl55, sx1; Sony-Ericsson p800, t630, z600



MÓVILES COMPATIBLES - TONOS: Alcatel: 310, 311, 511, 512, 525, 535, 711, 715, 735; Motorola: V100, V101, V50, V51; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5146, 5190, 5210, 5510, 6090, 6100, 6110, 6130, 6150, 6190, 6210, 6220, 6230, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 6650, 6800, 6820, 7110, 7200, 7210, 7250 … POLIFÓNICOS: Alcatel: 735; Motorola: V300, V525, V600; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250 … FOTOS Y NOMBRECOLOR: Alcatel: 735; Motorola: V300, V525, V600; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100 … LOGOS y NOMBRE B/N: Alcatel: 310, 311, 511, 512, 525, 711, 715, 735; Motorola: V300, V525 … POSTALES Y MAXINOMBRE: Alcatel: 310, 311, 511, 512, 525, 535, 711, 715, 735 … Siemens: a36, a50, a55, c45, c55, c60, cf62, m55, mc60, me45, mt50, s55, sl42, sl45i, sl55, sx1; Sony Ericsson: t230, t310, t610, t630, z200, z600

OCIOMOVIL 5354

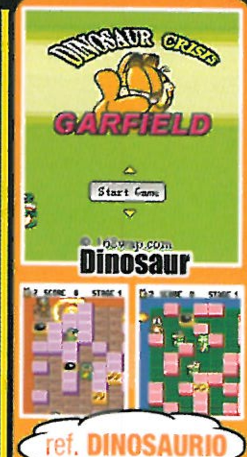






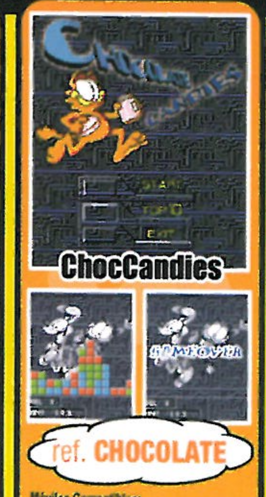
ref. BURBUJA

Móviles Compatibles: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, N-Gage, N-Gage QD



ref. DINOSAURIO

Móviles Compatibles: Nokia 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD



ref. CHOCOLATE

Móviles Compatibles: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3585, 3650, 3660, 6600, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, N-Gage QD

Envía **JUEGOPS** seguido de un espacio y la referencia del juego que quieras al **5354**. Ej: **JUEGOPS BURBUJA**

Juegos Java Exclusivos

sopa de letras





¿Te gustan las sopas de letras? Envía **JUEGOPS** (espacio) **SOPA** al **5354**

ahorcado





Cientos de palabras por descubrir Envía **JUEGOPS** (espacio) **AHORCADO** al **5354**

mentiroso





El juego de dados más divertido. Envía **JUEGOPS** (espacio) **MENTIROSO** al **5354**

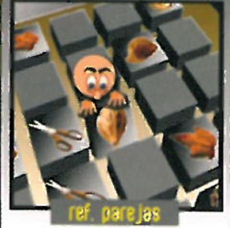
Ladrones





¿Serás capaz de lograr el robo perfecto? Envía **JUEGOPS** (espacio) **LADRONES** al **5354**

parejas





Un juego clásico ahora en tu móvil. Envía **JUEGOPS** (espacio) **PAREJAS** al **5354**

diferencias





Ponte a prueba y descúbrelas a todas. Envía **JUEGOPS** (espacio) **DIFERENCIAS** al **5354**

MÓVILES COMPATIBLES: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6600, 3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD.
AHORCADO tambien válido para Sony Ericsson T610. **DIFERENCIAS** solo Nokia : 3650 , 3660 , 6600 , 7650 , N-Gage , Ngage-QD y Sonyericsson : P800



Juego	Referencia	Modelos compatibles
cannons	ref. cannons	7, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 93
detonate	ref. detonate	7, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83,
ancient empires	ref. ancient	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 93
dragon island	ref. island	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 93
soccer unlimited	ref. penalti	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 93
alpha wing	ref. alpha	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93
crash n burn	ref. crash	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 93
pipe works	ref. pipe	19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93
bombs	ref. bombs	19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 93
rack em up	ref. billar	7, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 56, 58, 93
fly ice race	ref. moto	7, 19, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 93
river run	ref. riverrun	19, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
adventurer	ref. adventurer	22, 23, 51, 56
bass assassin	ref. pesca	19, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
checkers	ref. checkers	19, 20, 21, 22, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
turtles	ref. turtles	7, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 56, 58, 93
black jack	ref. blackjack	19, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
down hill	ref. ski	19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56



Moviles compatibles: 7, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93

Diviértete con tu móvil, descárgate los mejores Juegos Java. Envía **JUEGOPS** (espacio) y la referencia del juego que te guste. **Ej: JUEGOPS GOLDMINER**

referencias modelos de móviles:

7 MOT-T720/**12** MOT-V300/**13** MOT-V500/**15** MOT-V525M/**16** MOT-V600/**19** Nokia3100/**20** Nokia3200/**21** Nokia3300/**22** Nokia3410/**23** Nokia3510i/**34** Nokia3650/**36** Nokia5100/**38** Nokia6100/**40** Nokia6220/**44** Nokia6600/**45** Nokia6610/**49** Nokia6820/**51** Nokia7210/**53** Nokia7250/**54** Nokia7250I/**56** Nokia7650/**58** Nokia N-Gage/**67** SHARP GX10/**69** SHARP GX20/**70** SIE-C55/**72** SIE-C60/**74** SIE-M55/**76** SIE-MC60/**78** SIE-S55/**83** SIE-SL55/**87** SonyEricssonT610/**90** SonyEricssonT630/**91** SonyEricssonZ600/**92** Nokia6230/**93** Nokia N-GageOD

más juegos en: **www.ociomovil.com**







Los equipos históricos vuelven a ser uno de los grandes atractivos de E.E.F.

ESTO ES FÚTBOL 2005

La cámara EyeToy, el arma secreta del fútbol de Sony



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

Por si la competencia *FIFA/Pro Evolution* de este año no fuera ya lo suficientemente reñida, **Sony C.E.** y su **London Studio** vuelven a presentar su candidatura al mejor juego de fútbol de la temporada con una nueva entrega de *This Is Football*. En ningún caso llega a alcanzar la calidad de los simuladores de **EA Sports** y **KCE Tokyo**, pero ***This Is Football 2005*** cuenta en esta ocasión con un arma secreta que atraerá a miles de usuarios de **PlayStation 2**: *EyeToy Cameo*. Gracias a la cámara digital de **PS2**, y con sólo tomar dos fotos de tu rostro formarás parte de tu equipo favorito con un realismo imposible de conseguir con editor alguno. El juego On-line para 8 usuarios simultáneos y los equipos históricos (una exclusiva de esta franquicia) son otras de las virtudes de las que hará gala ***E.E.F. 2005***. ■ ***Nemesis***

ON
La tecnología EyeToy Cameo: no volverás a utilizar un editor de rostro en tu vida. Los comentarios en castellano de Maldini y David Martínez

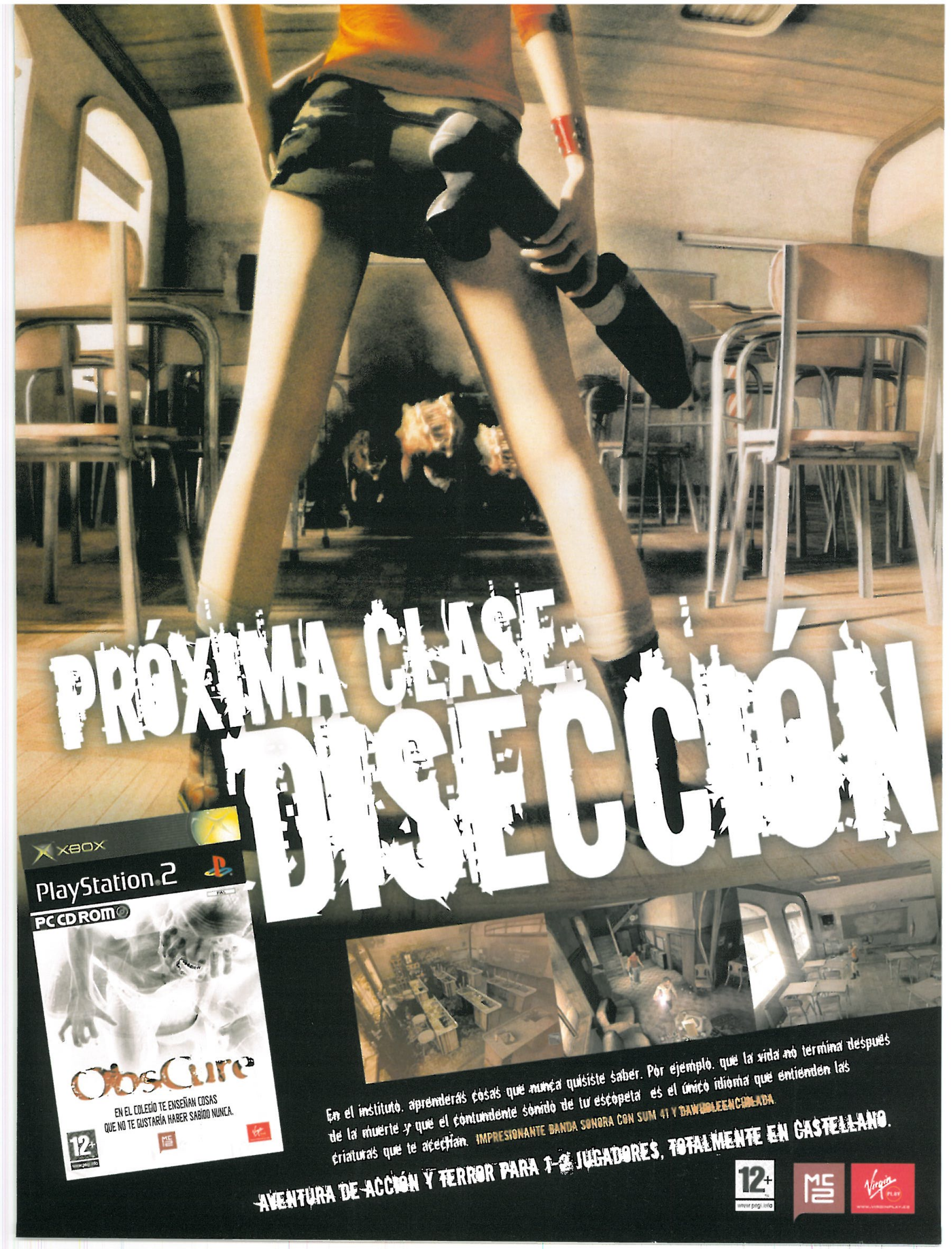
OFF
Tanto a nivel técnico como en jugabilidad tiene poco que hacer frente a dos obras maestras de la talla de FIFA 2005 y Pro Evolution S. 4



EYETOY CAMEO

Los editores de rostro son historia. Gracias a *EyeToy Cameo* podrás verte con la camiseta del Madrid o el Barça con un realismo sin precedentes. Sólo debes tomarte dos fotos (una de frente y otra de perfil), ajustar los puntos de expresión y esperar unos minutos a que **PlayStation 2** genere tu rostro. Usa los comandos de emoción para verte en la pantalla sonriendo, enfadado y graba en una *Memory Card* hasta 11 rostros diferentes. Luego podrás crear tu propio equipo con tus amigos, o mejor aún, introducirte en tu equipo favorito y jugar codo con codo con las estrellas de la liga española, inglesa o italiana. Utiliza fotos de revistas e incluso tus propios dibujos para crear personajes delirantes... El único límite es tu imaginación. ***Esto Es Fútbol 2005*** es el primer título en utilizar la tecnología *EyeToy Cameo*, pero muy pronto podremos disfrutar de ella en otros lanzamientos para **PS2**, desde RPG a juegos de lucha.





PRÓXIMA CLASE:
DISECCIÓN
XBOX
PlayStation 2
PC CD ROM
ObsCure
EN EL COLEGIO TE ENSEÑAN COSAS QUE NO TE GUSTARÍA HABER SABIDO NUNCA.
12+
En el instituto, aprenderás cosas que nunca quisiste saber. Por ejemplo, que la vida no termina después de la muerte y que el contundente sonido de tu escopeta es el único idioma que entienden las criaturas que te acechan. IMPRESIONANTE BANDA SONORA CON SUM 41 Y DAWHOLEENCHILADA.
AVENTURA DE ACCIÓN Y TERROR PARA 1-2 JUGADORES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.
12+
www.pegi.info
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES



Flava Flav y Ice-T necesitarán una buena dosis de marlotina



MODO HISTORIA

Crea tu personaje y enfréntale a los más duros raperos. Tendrás que potenciar tu físico, adquirir movimientos *Blazin'* y aumentar tu carisma cambiando de peinado, ropa y haciéndote tatuajes.

DEF JAM FIGHT FOR NY

Los reyes del Hip Hop llegan a las manos

Nadie sabe a ciencia cierta cual es el auténtico motivo por el que **Electronic Arts** y **Aki** han unido el *Hip Hop* y la lucha, pero de lo que estamos seguros es de que la secuela de *Def Jam Vendetta* se convertirá por méritos propios en uno de los mejores juegos de lucha creados para **PS2**. **Aki** ha mezclado la jugabilidad clásica de los antiguos juegos de *wrestling* de **Technos** con un sistema de control sofisticado, original y de lo más variado, para ofrecernos un *beat'em-up* de gran factura técnica que sorprenderá a más de un escéptico. Sorprendentemente las infinitas posibilidades jugables de **Fight For NY** ensombrecen la aparición de los más famosos raperos (entre ellos Ludacris, Flavor Flav, Ice-T y Snoop Doggy Dogg), otras celebridades como Carmen Electra y una banda sonora con los mayores éxitos de la *Def Jam*. Lo mejor del juego son su modo Historia, con un argumento impecable y una duración de unas ocho horas, sus más de 40 personajes, las cinco diferentes técnicas de lucha que ofrece (*Street Fighting*, *Kick Boxing*, *Wrestling*, *Submission*, *Martial Arts*; combinables entre sí), las armas, la interacción con el público y los escenarios... Por ahora no le hemos encontrado nada malo y dudamos en conseguirlo con el Test en el número que viene. ■ ***Doc***



COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **AKI**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
FORMATO: **DVD-ROM**
VERSIÓN: **NTSC-USA**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2004**

ON
Su completísima y variada jugabilidad ensombrece a su reparto de lujo y hasta su banda sonora, compuesta por los mayores éxitos de Def Jam.

Los primeros combates del modo historia son algo difíciles: tendremos que repetirlos hasta conseguir el nivel necesario para ganarlos.
OFF

«FIGHT FOR NY ES EL TÍTULO PERFECTO PARA LOS AMANTES DEL HIP HOP Y LA BUENA LUCHA»

EN LAS GRANDES BATALLAS NUNCA LUCHAS SOLO



DEMON STONE™

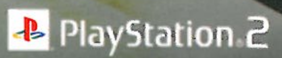





WWW.ES.ATARI.COM














GRADIUS V

Konami y Treasure resucitan una saga legendaria

No es fácil cumplir veinte años en el intenso y acelerado mundo del videojuego, y muy pocos son los títulos que alcanzan esta cifra levantando pasiones, y no como tristes e innecesarias invocaciones de mitos lúdicos de otras épocas. La saga *Gradius* todavía puede mirar por encima del hombro y con orgullo su pasado. Para que el retorno del clásico *shoot'em-up* de corte horizontal cumpliera con creces las expectativas, **Konami** ha contado con la ayuda de **Treasure** (*Ikaruga, Radiant Silvergun...*) y la unión de ambos ha supuesto el eterno encuentro entre clasicismo puro de los primeros y la inquietud por innovar de los segundos. Y cuando dos talentos sincronizan sus fuerzas y el delirio tecnológico de motores gráficos multidireccionales imposibles, enemigos finales antológicos, explosiones que cegarán tus ojos y una jugabilidad enfermiza, surge la magia. Juego y jugador se funden en una experiencia/género que, desgraciadamente, cada vez tarda más en subir a la superficie para cargar de oxígeno sus decadentes pulmones. ***Gradius V*** se convertirá a mediados de octubre en la mayor y mejor sesión de fuegos artificiales interactivos que ha pasado por **PlayStation 2** hasta la fecha y vendrá acompañado de siete escenarios gigantescos, enemigos y *final bosses* clásicos de la saga, la opción de dos jugadores simultáneos y un sistema de armamento ligeramente evolucionado pero que respeta las pautas del primer *Gradius* que surcó los cielos allá por 1985. ■ ***Starless***

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: TREASURE
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

ARMAMENTO

Gradius V permitirá elegir nuestro poder ofensivo y defensivo entre cuatro formatos disponibles. Una vez en el juego, si mantenemos pulsado R1 las *Options*, o cápsulas de disparo, adoptarán diferentes patrones de ataque y comportamiento. Al completar por primera vez el juego podremos editar y combinar nuestra barra de *power-ups*.

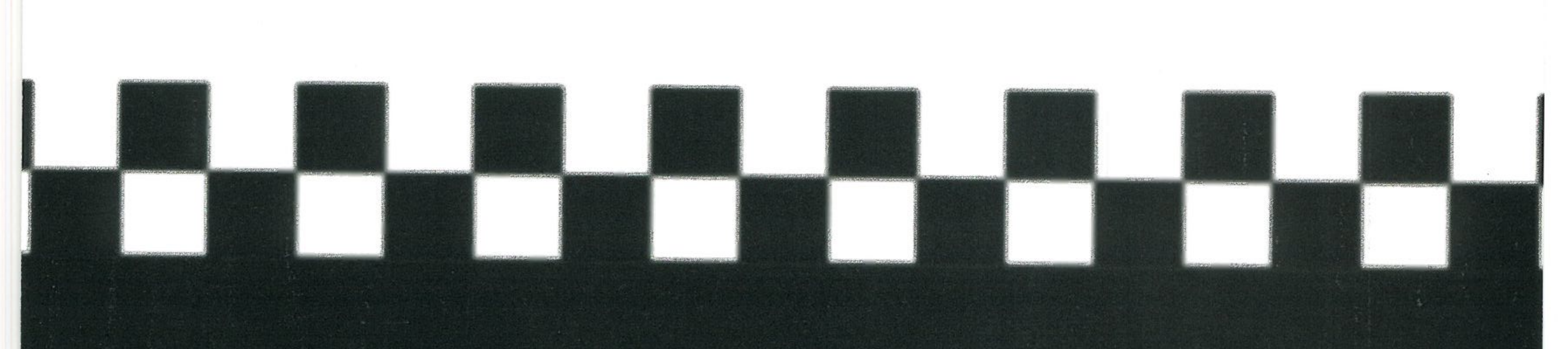
ON
Un auténtico delirio audiovisual en 3D con pura jugabilidad 2D, 7 fases, cuatro tipos de armamento, 2 jugadores simultáneos, opción 50/60 Hz...

OFF
Es una pena que uno de los géneros que ha sustentado durante años este universo del videojuego se prodigue tan poco en estos días

■ Podrán participar dos jugadores simultáneamente

¿NO LES FALTA ALGO A TUS JUEGOS DE CARRERAS...





Nuestros cuatro protagonistas podrán montar en todo tipo de vehículos y animales

Hay que racionar al máximo las bombas y los ataques especiales

ENEMIGOS

Aunque los jefes finales son un prodigio de tamaño, resistencia y mala leche, la gran mayoría de vidas nos las van a quitar la tropa de a pie. Si no conseguimos mucha potencia de tiro, la masiva y constante aparición de enemigos acabarán con nosotros.

Aunque cuenta bastante la habilidad y los reflejos, aquí lo que hay que hacer es disparar como un auténtico poseso a todo lo que se mueva

METAL SLUG 3

Con todo el sabor de los mejores clásicos de recreativa

Hubo un tiempo en que las recreativas eran el Gran Dorado del mundo del videojuego. En ellas estaban los límites tecnológicos y eran la referencia obligada para saber hacia dónde se encaminaban los pasos de la programación. La saga *Metal Slug* siempre ha estado asociada al mundo de las recreativas y, para los amantes de los *shoot'em-up*, ha sido uno de los clásicos con mejor imagen. Cuando las consolas tenían verdaderos problemas para mover unos cuantos personajes en pantalla y los gráficos apenas tenían detalle, *Metal Slug* supuso una auténtica revolución y la apoteosis de la exageración de elementos en pantalla. Su diseño preciosista e hiperdetallado, las decenas de personajillos y explosiones, y, sobre todo, la espectacularidad de la acción, le convirtieron en un juego inconfundible. Bien, pues eso es lo que vamos a encontrar en ***Metal Slug 3***. Respetuoso al máximo con la tradición, en él se repiten todos los elementos que tanto nos gustaron en sus antecesores: acción total, derroche de tiros y explosiones, enemigos por todas partes, artefactos imposibles, jefes finales con unas dimensiones colosales, etc. Suena un poco a lo de siempre pero es de esos juegos que uno no se cansa jamás de verlos. Además, tiene un atractivo más y es su precio, que no llegará a los 36 Euros. Por una vez en la vida, los amantes de los clásicos tienen la oportunidad de completar una saga sin que les saquen los ojos. Sólo por este detalle merecería la pena hacerle un sitio en nuestras estanterías... Pero es que, además, se trata de un gran juego. ■ ***De Lúcar***



COMPAÑÍA: VIRGIN PLAY
DESARROLLADOR: SNK
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

ON
Aunque es algo más difícil que sus antecesores y hay veces que no se ve otra cosa que enemigos y tiros, jugar sigue siendo un gran placer

OFF
Es un juego que tendrá mucho tirón en los aficionados al género, pero que no atraerá demasiado a los amantes de los juegos de acción

... COMO TODOS LOS CIRCUITOS, TODOS LOS COCHES Y TODOS LOS MODOS DE CARRERA? (O CASI).


Supercar


4X4


Open Wheel



Truck


Supertruck


Vintage



GT



V8


Formula Ford


Hotrod



Stock Car


DTM


Ice Racing


Convertible



Rally

11 DE OCTUBRE A LA VENTA.









www.codemasters.com/racedriver2



31 localizaciones mundiales - 50 circuitos, ¡incluye el Circuito de Catalunya! - Hasta 21 coches en pista simultáneamente y 8 online - Cuando la carrera se vuelve tan personal, ¡no sabes lo caliente que se puede volver!

















CONSULTORIO ON-LINE

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

Tengo la **PlayStation 2** en el piso de arriba (en la buhardilla) y el ordenador con el modem, abajo. Entonces me gustaría saber qué necesito para enchufarla y cómo hacerlo. Arriba tengo teléfono y abajo también; con el ordenador tengo ADSL de 256 KB.
Quisiera que me explicárais paso a paso como instalar la consola y como ya he dicho antes, qué necesito.
Álvaro Méndez, vía e-mail

En principio, si puedes conectar un cable RJ-45 de par cruzado (de un máximo de 10 metros de largo) a tu ordenador (a una tarjeta de red) y compartir la conexión a Internet a través del sistema operativo, sería suficiente, aunque supongo que buscas una solución fiable sin cables. En ese caso, y haciendo el mínimo desembolso, necesitarás una tarjeta *Wi-fi* en tu PC (o un USB *Wi-Fi*) y un punto de acceso *WireLess* junto a tu **PlayStation 2**, para conectar ahí el adaptador *Ethernet* de la consola.

¿Porque la mayoría de los juegos On-line de **PS2** sólo permiten jugar a un máximo de cuatro personas simultáneamente? ¿La consola no puede con más?
Player, vía e-mail

Hasta hace poco, pensábamos que el reducido número de jugadores simultáneos se debía a la relativamente poca potencia de **PS2**, sobre todo a la hora de jugar On-line (cuando salió la consola, nadie pensó que podría llegar a conectarse a Internet como lo hacemos ahora). Este mes puedes comprobar que dicha limitación está directamente relacionada con la «torpeza» de los programadores, ya que presentamos dos títulos con un alto número de jugadores On-line: *KillZone* (16 jugadores) y *W.R.C. 4* (ocho jugadores).

Al quitar la tapa para conectar mi adaptador de banda ancha, he comprobado que queda un hueco considerable dentro de la consola, ¿para que se supone que es?
Hachededé, vía e-mail

El hueco que queda en la consola es para albergar un disco duro. Si te fijas, el adaptador *Ethernet* posee unas conexiones IDE, donde va conectado el disco duro. Eso sí, aún no ha salido en España ni un sólo juego que soporte el disco duro y, si quisieras conectar un disco duro cualquiera tampoco te funcionaría con dichos juegos, ya que requieren el uso del disco duro «oficial» de **Sony**.

Un amigo me ha comentado que el juego *Everquest* ha salido en España, pero en muy pocas cantidades, ¿es verdad?
Dungeoner, vía e-mail

Es cierto; tan solo llegaron a salir 5.000 unidades del juego y, además, sólo se vendió oficialmente en las tiendas **Centro Mail**. Al igual que en su versión original, es necesario pagar una cuota mensual para jugar en los servidores europeos.



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

W.R.C. 4

Participa en el mundial de Rallys desde tu propia casa

Los creadores de los más realistas simuladores de rally, **Evolution Studios**, le han dado una nueva vuelta de tuerca al género, dotando a su nueva creación de juego On-line para un máximo de ocho jugadores simultáneos y un total de treinta personas diferentes a través del modo Torneo (y aún sobrarían 10 conductores, ya que hay 50 disponibles). El título no sólo supera en realismo y calidad gráfica a su antecesor, sino que además conserva el mismo detalle tanto On-line como Off-line, incluyendo los golpes en las carrocerías de los coches y el renderizado casi infinito del horizonte. ■ ***Doc***

ON
Su motor gráfico es de lo más realista y ofrece la posibilidad de jugar contra 7 jugadores simultáneamente o contra 29 en el modo Torneo



OFF
Con la rivalidad entre los juegos de conducción de estas navidades, a lo mejor es difícil encontrar rivales en la red con el mismo título de Rally

Podrás competir contra otros siete jugadores simultáneamente y organizar torneos para un máximo de treinta jugadores diferentes



ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

KILLZONE

El mejor shooter de la historia de PS2, On-line

Los holandeses **Guerrilla Games** están a punto de conseguir algo que hace unos meses parecía imposible: su *shooter* de impecable factura técnica incluirá un modo Multijugador a través de Internet para un máximo de 16 jugadores (todos con *Headset*). Podremos disfrutar de seis diferentes modalidades de juego, cada una con sus objetivos y parámetros: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Supply Drop*, *Domination*, *Assault* y *Defend & Destroy*. Al igual que en la mayoría de *shooters* modernos para PC, ***KillZone*** nos permitirá añadir *bots* a la partida e incluso podremos entrar en partidas ya comenzadas, sin esperar a que terminen. La beta que hemos probado aún tenía algunos fallos y *lags*, pero confiamos en que serán resueltos para la fecha de lanzamiento del juego. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: GUERRILLA GAMES
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: HOLANDA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

ON

16 Jugadores simultáneos, 6 diferentes modalidades de juego y el mejor motor gráfico que hemos visto en un shooter para Play Station 2

OFF

Como de costumbre, nos costará acostumbrarnos al control a través del Dual Shock 2 en lugar de un ratón y un teclado

■ Si necesitas aumentar el número de jugadores, el juego te dará la opción de incluir bots. Eso sí, en la beta analizada, su inteligencia artificial deja algo que desear

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




SYPHON FILTER: T.O.S.
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FORMULA1 04
COMPAÑÍA: SONY C.E.
INCLUYE FUNCIONES ON-LINE




RAINBOW SIX 3
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO




SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

www.fiesta-eyetoychat.com

Os invitamos a que os paseis por la *web* de *Eyetoy Chat*. Se está preparando una fiesta, que tendrá lugar el día 29 de septiembre y estáis todos invitados. ¡Pasadlo bien!





FIFA FOOTBALL 2005

Como ocurre con cada edición de su franquicia de fútbol, EA Sports ha realizado una serie de mejoras que convierten a FIFA Football 2005 en el título futbolístico más completo de este año para PlayStation 2. . .080



SILENT HILL 4: T.R.

Como era de esperar, nuestras peores pesadillas cobran vida una vez más en la cuarta entrega de la saga más tétrica y siniestra de Konami para PlayStation 2. Silent Hill 4 es el rey oscuro del Survival Horror. . .084



DJ DECKS & FX

Si alguna vez habías pensado en transformar tu PS2 en una mesa de mezclas Sony te da la oportunidad de conseguirlo gracias a DJ Decks & FX, ayudado por los mejore… del planeta. 090



COLIN MCRAE R. 2005

Hablar de juegos de rally es hablar del simulador al que el piloto británico da su nombre. En la entrega de este año destaca un nuevo modo …a y la incorporación de la … de juego On-line 094

DEMON STONE 096
VIETCONG: P.H. 098
RESIDENT EVIL OUTBREAK..........100
JUICED 102
TERMINATOR 3 104

■ FIFA es el juego con la mayor base de datos de futbolistas del mundo, 15.000 en total



COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA SPORTS
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
LIGAS: 18
FUBOLISTAS: 15.000
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 2581 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 63,95 €

http://www.fifa2005.ea.com

«18 LIGAS, 38 EQUIPOS NACIONALES Y 15.000 JUGADORES DE TODO EL MUNDO»

MODO CARRERA

La reestructuración sufrida por esta modalidad ha servido para crear un reto en el que no sólo disfrutaremos del fútbol directo del nuevo FIFA, también nos veremos inmersos en el desafío de convertirnos en un entrenador de 5 estrellas, utilizando los puntos para mejorar nuestro personal a lo largo de 15 temporadas.







TEST
Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

FIFA FOOTBALL 2005



Esta temporada EA Sports revoluciona su saga futbolística

Es una de las franquicias con más solera de la industria, en la que la factoría **EA Sports** ha puesto su sello de calidad adaptándose a las nuevas tecnologías, ademas de evolucionar para satisfacer año a año las expectativas que genera cada nueva entrega en los amantes del fútbol digital, como muy bien demuestra la última de la serie. ***FIFA Football 2005*** es la culminación de un proceso laborioso de cambio que lleva en marcha varias temporadas. Manteniendo algunos de los pilares básicos de la marca *FIFA*, como son una recreación fotorrealista de jugadores y estadios, y el espectacular estilo de retransmisión televisiva que la ha caracterizado en los últimos tiempos, en la presente edición se han recogido los frutos de características como el control sin balón (que apareció el año pasado por primera vez) junto a la implementación de importantes innovaciones. La más relevante es el control al primer toque, que revoluciona el estilo de juego como nunca antes había sucedido en la serie. El jugador podrá ir aprendiendo de forma intuitiva y, utilizando el *joystick* analógico derecho, será capaz de orientar los controles de un futbolista antes de recibir el pase, ya sea ejecutando una maniobra sorprendente para dejar vendido al defensa o un espectacular globo si se recibe de espaldas el balón al marco contrario. Pero estas son sólo algunas de las acciones que se han adjudicado al *joystick* analógico derecho. Con el balón en los pies podremos hacer bicicletas, «zinedinas» o elevar el balón para salvar una entrada. Las posibilidades que ofrece este nuevo tipo de control son alucinantes, tan simples de ejecutar como espectaculares visualmente. Por supuesto, todo dependerá de la habi-







Algunas acciones, como las faltas, continúan utilizando el mismo sistema



ASES DEL BALON

Comparado con otros títulos futbolísticos, *FIFA* no tiene competidor en lo que al número de jugadores representados se refiere. En *FIFA Football 2005* se ha alcanzado la cifra de 500 futbolistas reproducidos con todo detalle y por lo tanto perfectamente reconocibles en pantalla. Estrellas como Zidane, Thierry Henry o Raúl (en las imágenes) y otros representando a las ligas más importantes del mundo no podían faltar a su cita anual con *FIFA*.





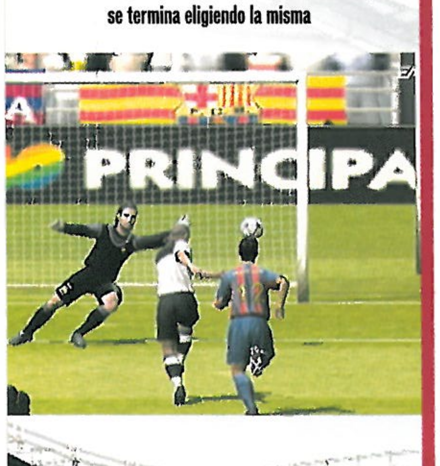


«EL MODO ON-LINE PERMITE TORNEOS DE HASTA 32 JUGADORES»



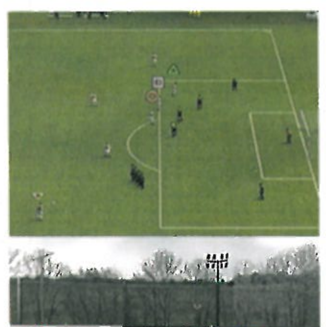


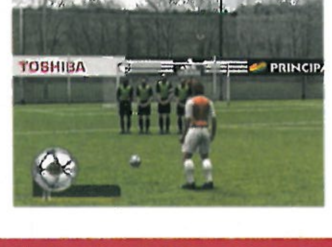
■ El juego dispone de diferentes cámaras para que podamos seguir la acción de la mejor forma posible, aunque casi siempre se termina eligiendo la misma



MANEJANDO EL ESFÉRICO

La mejor aportación de ***FIFA Football 2005*** a la saga es el control al primer toque. En realidad se trata de todo un ramillete de acciones que se han asignado al *joystick* analógico derecho. Dependiendo de la dirección podremos orientar el control antes de recibir un pase, regatear a un adversario, realizar un autopase, hacer una bicicleta e incluso disfrutar con acciones características de algunos ídolos del balompié actual.





lidad del futbolista, pues no será igual hacerlo con Ronaldo que con un jugador de Segunda División. Pero no es éste el único cambio que se puede apreciar con una primera partida. También se aprecia que poco a poco han ido desapareciendo las acciones automáticas que predefinían el juego de anteriores *FIFA* y el jugador tendrá ahora una mayor sensación de control. El estilo de juego es ahora mucho más fluido, aunque siempre será el usuario el que decida el tempo: ataque vertical con balones al hueco o un avance lento con pases cortos y delegando el peligro en los futbolistas más habilidosos. ¿Cómo se ha representado toda esta amalgama de cambios en el motor gráfico de ***FIFA Football 2005***? Pues con un nuevo sistema de animaciones muy realistas, con determinados astros del balón se han reproducido acciones características, como regates o disparos. Aunque en este apartado es donde menos ha evolucionado esta última entrega de la franquicia. Por otro lado, como ya viene siendo habitual, nos encontramos con la mayor oferta futbolística que un juego tenga hoy en día. Este año también se ha implementado Fútbol Fusión para intercambiar datos con *Total Club Manager*. Atención a las mejoras introducidas en el Modo Carrera, que permite disputar un total de 15 temporadas con nuestro equipo preferido. En el modo On-line se ha mejorado el *EA Messenger* para comunicarse con otros miembros de la comunidad y ahora se pueden disputar torneos eliminatorios que admiten hasta 32 jugadores. Sin duda, esta temporada va a ser difícil saber quién se va a llevar el gato al agua en consola en la categoría de simuladores futbolísticos. ■ ***R. Dreamer***

FIFA FOOTBALL 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control al primer toque cambia la jugabilidad radicalmente.
[+] Mejorado modo Carrera y las novedades del juego On-line.
[-] Entre los 500 jugadores reproducidos no todos resultan perfectamente reconocibles, es una cifra muy ambiciosa.

3+



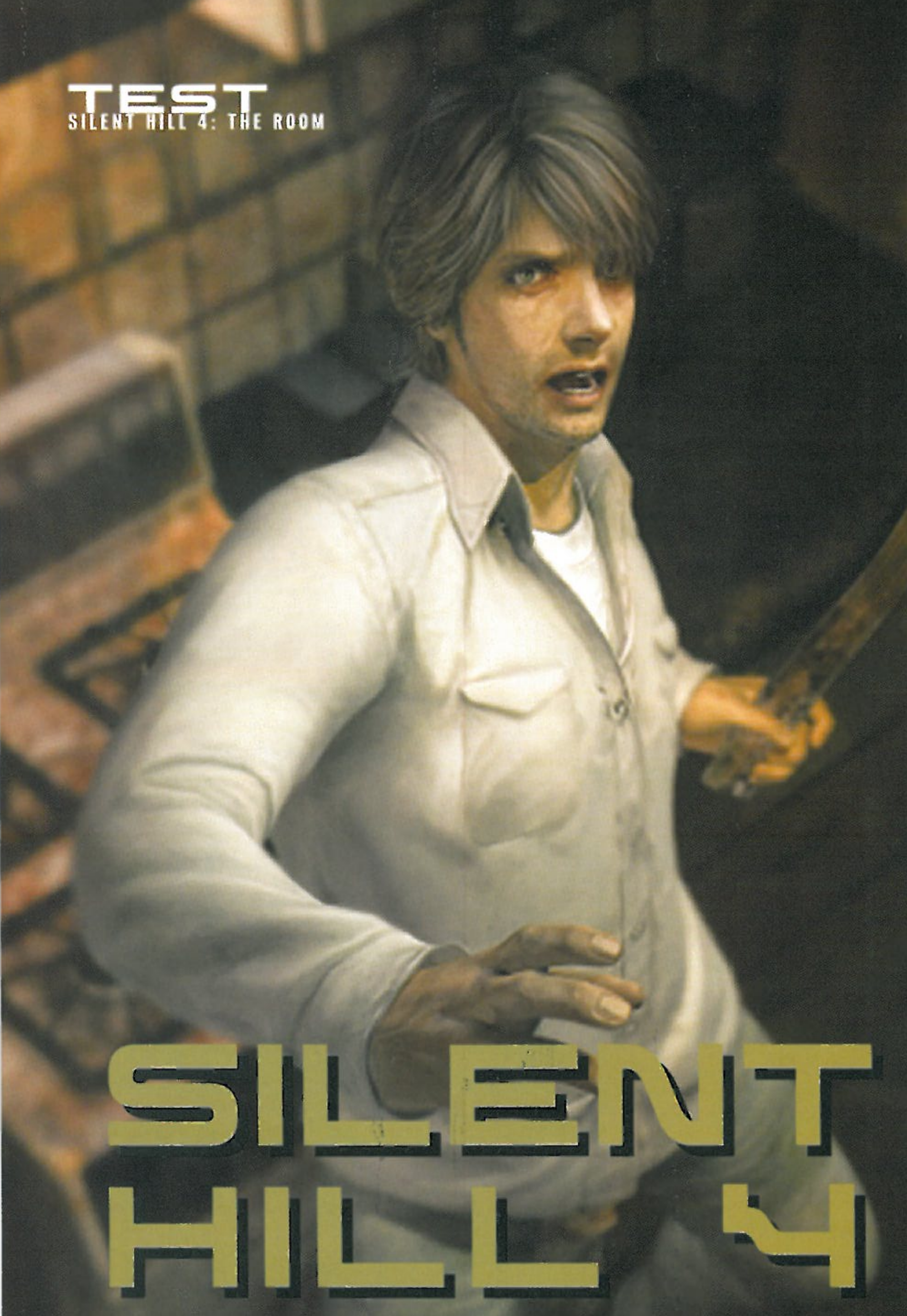
9.3 **GRÁFICOS:** Es el apartado en el que menos ha repercutido la evolución del juego, por lo que no se diferencia mucho del 2004.
9.6 **AUDIO:** Una banda sonora completísima, los cantos de las hinchadas y los mejores comentarios de fútbol del planeta.
9.4 **JUGABILIDAD:** Aquí es donde esta edición marca las diferencias con entregas pasadas, con importantísimas novedades.
9.6 **DURACIÓN:** En este aspecto FIFA 2005 supera a todos sus rivales, con el modo Carrera de 15 temporadas y el juego On-line.

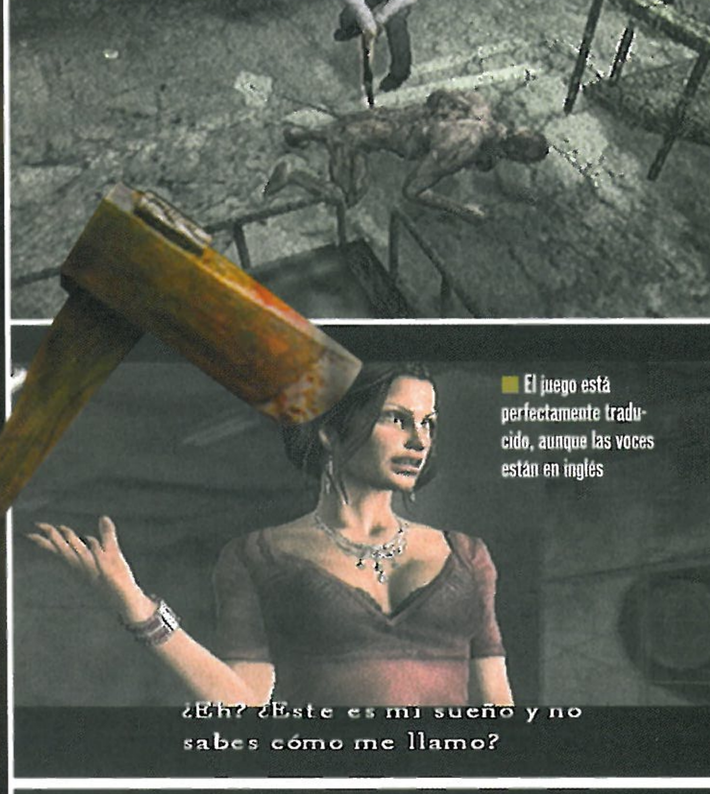
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: FIFA 2005 cambia el modo de ver el fútbol por el que hasta ahora había apostado la franquicia. Ahora nos encontramos con una forma de jugar que se adaptará al estilo y exigencias de cada usuario para desenvolverse en la cancha.



PlayStation 2 Revista Oficial - España





■ El juego está perfectamente traducido, aunque las voces están en inglés

¿Eh? ¿Este es mi sueño y no sabes cómo me llamo?

Hace cinco días...
Tuve por primera vez la pesadilla.

SILENT HILL 4 THE ROOM

La maldad adquiere forma humana en esta cuarta pesadilla



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI TYO
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 12
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 72 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95

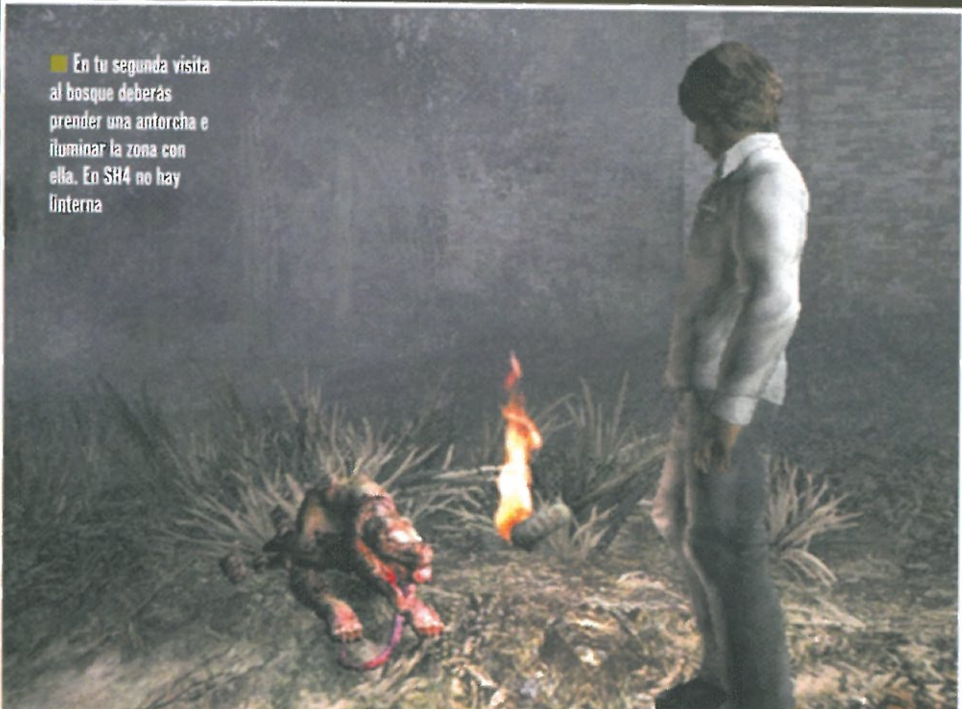
http://www.konamityo.com/sh4

Se dice que la tercera y la cuarta entrega de la saga fueron concebidas casi a la vez, y que con cada una de ellas se pretendía algo diferente. Si la historia de Heather cerraba en cierto modo la trama desarrollada en el primer *Silent Hill*, el juego que nos ocupa presenta una línea argumental totalmente nueva, aunque pronto descubriremos que sus raíces más profundas siguen enterradas en el pueblo maldito. Con sólo un año de diferencia, los cambios efectuados a todos los niveles le han encumbrado como el más esperado de la serie. A nivel interno, el hasta ahora compositor de la banda sonora, Akira Yamaoka, ejerce las labores de producción (algo que puede daros una idea de la importancia del apartado sonoro en este juego). En cuanto al desarrollo, hay que decir que, aunque sigue siendo una aventura basada en la la exploración, el propio concepto del juego hace que se olviden las largas caminatas de anteriores entregas. Ahora todo está estructurado en torno a unos niveles ya estructurados, cuyo orden no podremos alterar. Como consecuencia, es bastante más lineal, pero también más directo. El quilibrio entre aventura y acción se decanta esta vez un poco más hacia el segundo factor. Hay más enemigos, son más resistentes y agresivos, y algunos de ellos realmente incordiantes. Todo

«EL APARTAMENTO SE CONVIERTE EN EL ASPECTO MÁS IMPORTANTE»



BANDA SONORA
El acompañamiento musical de *Silent Hill 4* consta de un total de 20 temas vocales e instrumentales compuestos por el genial Akira Yamaoka. En los Estados Unidos se ofrece como disco de *Bonus* con el juego, pero aún no conocemos su destino en Europa.


En tu segunda visita al bosque deberás prender una antorcha e iluminar la zona con ella. En SH4 no hay linterna







«SE HAN INCLUIDO ALGUNAS NOVEDADES QUE MODIFICAN LIGERAMENTE EL DESARROLLO DEL JUEGO»





Los golpes de efecto del juego están realmente logrados







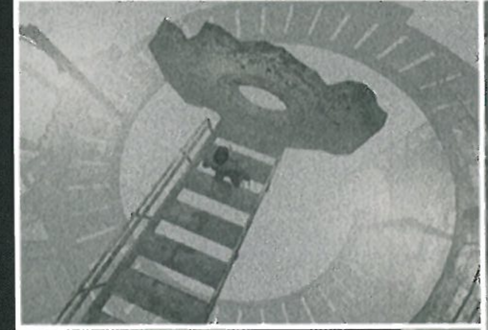
ello hace que la sensación de estar siempre en peligro, luchando por tu vida, sea mucho mayor. Además, a partir del ecuador del juego, también tendremos que mirar por el bienestar de un segundo personaje que nos acompañará en todo momento y que añade grandes dosis de tensión y perturbación al título. El casting de personajes que se presenta en esta ocasión sigue a grandes rasgos lo ya visto anteriormente. El poco carismático protagonista, la misteriosa y atractiva chica y el oscuro personaje alrededor de cuyas fechorías gira todo el argumento. Pero, sin duda, el ser más importante y novedoso es el propio apartamento.

Aparte de tener que volver a él para salvar partida y almacenar objetos, se convierte en algo vivo, que se transforma a lo largo de la aventura y que siempre nos ofrece algo nuevo, además de un sentimiento de claustrofobia inédito en la serie. El hecho de utilizar la vista en primera persona cuando estemos dentro del mismo es otra de las grandes innovaciones, que junto con el mejorado inventario en pantalla, el medidor de fuerza para las armas blancas y la casi total ausencia de escenarios conocidos, contribuyen a crear un capítulo aparte. Si la serie continúa no lo hará ya en **PlayStation 2**, así que esperamos una auténtica



LOS FANTASMAS

Estos terroríficos seres que surgen de las paredes y pueden atravesarlas serán tus peores enemigos. Sólo con acercarse reducirán tu barra de vida. Para combatirlos deberás utilizar unas espadas especiales y clavarlos al suelo, de esta manera quedarán inmovilizados.













MUERTE EN DIRECTO

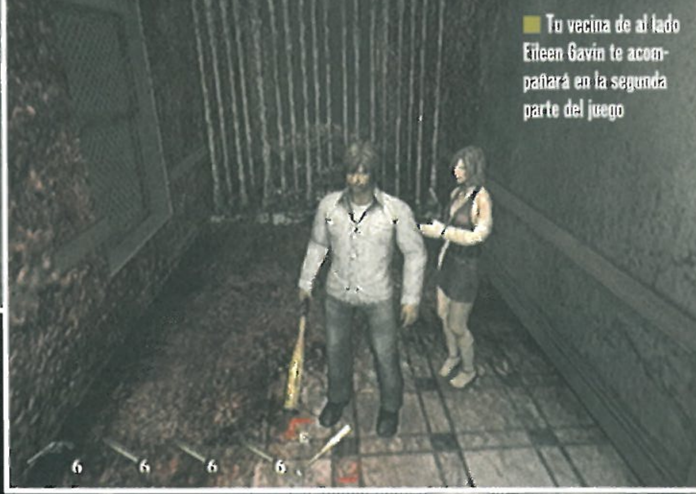
Un referente ineludible en la saga está en esta cuarta entrega mucho más presente que nunca. Varios de los personajes con los que os encontraréis acabarán sus días de una forma no muy común.



LA VECINITA

A través de la grieta de la pared podremos ver cómo Eileen, nuestra vecina de al lado, lleva una vida tranquila al margen de lo que le está pasando a Henry.





Tu vecina de al lado Eileen Gavin te acompañará en la segunda parte del juego

«ES IMPOSIBLE COMPARAR ESTE CAPÍTULO A OTROS. SON EXPERIENCIAS DIFERENTES»

revolución en la quinta entrega. Técnicamente, ésta presenta un apartado gráfico muy similar a la tercera (que ya era excelente), con especial detalle en el modelado de los personajes y su animación facial. Las luces, sombras, monstruos y efectos varios siguen creando una atmósfera que puede no asombrar tanto, pero sigue siendo igual de efectiva a la hora de proporcionar el «feeling» que se requiere. Como obras de arte que son, es imposible decidir si este capítulo es mejor o peor que los otros. La legión de *fans* lo devorará, otros no se atreverán a aventurarse, y cualquier ser inteligente se sentirá fascinado por el sentido del sadismo más exquisito visto nunca en un videojuego. El Mal es atractivo y, en algunos casos, irresistible. ■ ***Dani3po***

SILENT HILL 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Como no podía ser de otra manera, la trama argumental.
[+] Las novedades hacen que no se estanque la saga.
[+] El personaje de Walter Sullivan es impagable.
[-] Cuidar de Eileen puede hacerse algo frustrante.

18+

9.3 **GRÁFICOS:** Excelente diseño de personajes y derroche de imaginación en los perturbadores escenarios.
9.6 **AUDIO:** La banda sonora de Akira Yamaoka hace en sí misma que jugar merezca la pena. Este tío es un genio.
9.5 **JUGABILIDAD:** La historia te llevará, sin darte casi cuenta, a través de un desarrollo inquietante y sorprendente.
9.1 **DURACIÓN:** Se trata del capítulo más largo y complicado de la saga. Además, cuenta con cuatro finales diferentes...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una nueva entrega, y la saga sigue sin dar síntomas de agotamiento. Quizá sea porque cada una de ellas se concibe como una experiencia totalmente única, fruto de unas mentes completamente privilegiadas y un poco perturbadas.



9.5
(SOBRE 10)
PlayStation 2

U.S SPECIAL FORCES IN VIETNAM



Auténtica banda sonora de los 60 con Iggy Pop and the Stooges, Deep Purple, The Standells y muchos más...



9 misiones en la campaña para un sólo jugador - ¡17 de las mejores de la versión de PC y 2 nuevas exclusivas para consola!



Dirige un escuadrón de élite de las fuerzas especiales con la máxima estrategia táctica.



Utiliza todo lo necesario para ganar el control del territorio enemigo - reúne inteligencia y planea un ataque aéreo.



¡Comienza una rápida lucha como soldado americano o vietnamita y salta directo a la zona desmilitarizada!

WWW.GATHERING.COM/VIETCONG





PlayStation 2
PROXIMAMENTE





PC CD-ROM
YA A LA VENTA







NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecen la oportunidad única de conseguir estos fantásticos premios exclusivos de **Need For Speed Underground 2**. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del día 18 de octubre.

¡Exclusivo para lectores de PlayStation 2 Revista Oficial!



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de octubre.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

DJ DECKS & FX

Convierte tu PS2 en una auténtica mesa de DJ

COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR: RELENTLESS ENT.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEMAS: 40
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 993 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://es.playstation.com

Desde que Jester creó el primer *Music* para **PSone**, siempre hemos visto la relación entre la música y **PlayStation** (ambas versiones), desde un punto de vista productivo; ahora, los británicos **Relentless** nos muestran su lado musical más puro y directo con lo que podríamos llamar un «simulador de mesa de DJ». Por mucho menos de una décima parte de lo que cuesta un equipo profesional como el que emula ***DJ: Decks & FX***, tendremos a nuestro alcance dos platos, un *sampler*, un grabador/reproductor de *loops* y un ecualizador de tres bandas independiente para cada canal. Y a esto tendremos que sumarle la impresionante colección de *loops* vocales e instrumentales, y temas *House* que incluye, nada menos que 40, preparados para mezclarse entre sí y seleccionados por DJ Chus y Abel Ramos. Como hemos mencionado anteriormente, el título de **Relentless** no intenta emular un «tracker» o compositor de audio, sino que imita el comportamiento y el aspecto de una mesa de DJ (con todas sus consecuencias): el interfaz de juego, por llamarlo de alguna manera, nos pondrá frente a una buena cantidad de potenciómetros y botones cuya utilidad y uso quedará resuelta para los principiantes a través de su completo Tutorial y que los expertos del vinilo sabrán manejar a la perfección, ya que el comportamiento de todo el conjunto de la mesa



LO MEJOR DEL HOUSE
Nada menos que los increíbles DJ Chus y Abel Ramos se han encargado de gran parte de la selección de temas para la versión española de *DJ: Decks & FX*.

■ Relentless ha realizado un gran trabajo adaptando el realista interfaz del juego a los controles analógicos y digitales del mando DualShock 2





Los ecualizadores modifican la calidad del sonido.

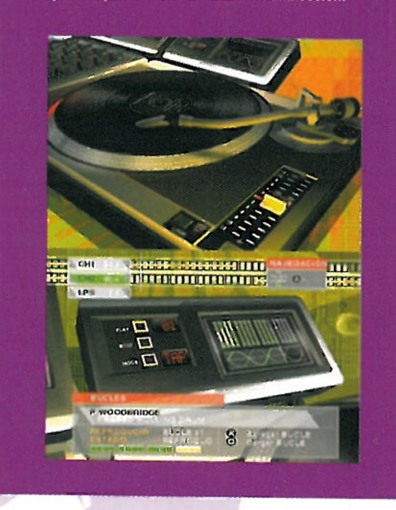
Usa el joystick analógico izquierdo para regular el ecualizador o pulsa ⊗ para subirlo.

✕ ACEPTAR ○ DESACTIVAR AYUDA

Pulsa ⊗ para iniciar la pista y verás que la barra indicadora de pista comienza a moverse.

UN SIMULADOR DE DJ EN TODA REGLA

DJ: Decks & FX no te obligará a lidiar con valores, pistas, colorines... **Relentless** ha dejado atrás las posibilidades de producción de **PS2** en favor de un desarrollo realista que emula a la perfección varios de los aparatos que podemos encontrar en una auténtica mesa de DJ. Su increíble interfaz y su comportamiento hacen del juego de **Sony** el perfecto tutorial para aprender el arte de «pinchar» de una forma económica y, al mismo tiempo, permite a los más expertos mejorar su técnica y hasta pinchar sus 40 temas en una sesión.



«DJ: DECKS & FX ES PERFECTO TANTO PARA APRENDER COMO PARA MEJORAR NUESTRA HABILIDAD CON LOS PLATOS»

virtual resulta totalmente real. Para suplir la falta de un *hardware* específico para el programa, la mayoría de los «módulos» cuentan con opciones ajustadas al *DualShock 2* de **PS2** para poner al límite los potenciómetros, dejar fijo el *crossfader* (y moverlo con el *stick* analógico izquierdo), etc. Además, por suerte, los BPM de ambos platos se sincronizarán automáticamente, independientemente del tema seleccionado. Aunque ***DJ: Decks & FX*** es pura diversión directa, una explosión de *House* sin pistas de grabación ni complicados sistemas de composición musical, **Relentless** ha incluido la opción de grabar nuestras sesiones para reproducirlas más tarde, e incluso nos permitirá activar, cuando simplemente queramos escuchar buen *House*, un «DJ Residente» que maneja automáticamente todos los controles y pincha el tema que más le apetezca en cada momento. Para ofrecer la experiencia de DJ más real posible, la compañía ha añadido la posibilidad de utilizar el *Headset* de **PS2**, permitiéndonos aislar cualquiera de los canales por separado en el auricular para facilitarnos su ecualización o la aplicación del efecto *Phaser, Flanger* o *Delay* en su cantidad óptima sin que el «público» note los cambios o las pruebas hasta que el DJ lo desee. En resumen, ***DJ: Decks & FX*** es una potentísima herramienta que brindará a los principiantes una económica vía de aprendizaje e introducción al mundo del DJ, a la vez que permitirá a los más expertos de la cabina mejorar su técnica a través de un interfaz de lo más real gracias a una cuidadísima selección de 40 temas y otros tantos *loops* capaces de levantar de la silla al más «parado». ■ ***Doc***

DJ: DECKS AND FX

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El funcionamiento de todo el conjunto es de lo más real.
- [+] Los 40 temas incluidos son de lo mejor del panorama House.
- [-] Los fanáticos de la producción pueden quedar desilusionados.
- [-] Si no eres un gran aficionado al House, te puede aburrir.



8.7 **GRÁFICOS:** Lo más llamativo de este apartado es la realista interpretación de cada uno de los módulos de la mesa.

9.3 **AUDIO:** La selección de DJ Chus y Abel Ramos de los 40 temas que podemos pinchar no tiene precio.

8.4 **JUGABILIDAD:** El juego emula el comportamiento de una auténtica mesa de DJ, con todas sus consecuencias.

8.6 **DURACIÓN:** Si te gusta el House, te pasarás horas pinchando y mezclando temas para ti y tus amigos.

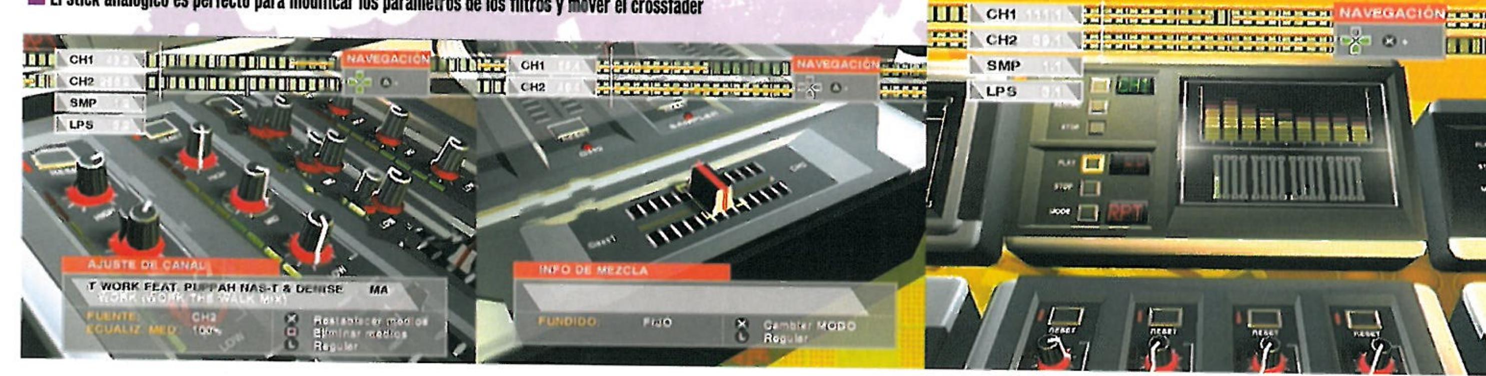
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Relentless ha dejado atrás el concepto de software de producción musical para ofrecernos un emulador de «mesa de DJ» en toda regla, que hará las delicias de los principiantes con los platos, y de los expertos DJ's.

8.8 (SOBRE 10)

PlayStation 2

■ **El stick analógico es perfecto para modificar los parámetros de los filtros y mover el crossfader**



ENTREVISTA

POR LÁZARO FERNÁNDEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA



DJ CHUS Y ABEL RAMOS

Fuimos invitados a la emisora de radio «Loca FM», donde tuvimos la oportunidad de conocer y entrevistar a los prolíficos productores y DJ's, Abel Ramos y DJ Chus

Antes de implicaros con el proyecto de *DJ: Decks & FX*, ¿qué tipo de experiencia previa habíais tenido con videojuegos?
Chus: La verdad es que nunca he sido un auténtico fanático de los videojuegos, pero tengo que desvelaros que *Tekken* me vuelve loco.
Abel Ramos: Si te digo la verdad... ¡A mí han estado a punto de echarme de casa por culpa de *SOCOM*! Siempre que puedo, me junto con los colegas y nos echamos nuestras partidas de *Pro Evolution Soccer*, ese juego es una maravilla.

¿Cómo veis el nivel de *DJ: Decks & FX*? ¿Es perfecto para aprender o exclusivo para expertos?
Chus: Es perfecto como para el que quiere aprender como para el experto; si siempre has querido pinchar, ***DJ: Decks & FX*** te ofrece una experiencia casi real, lo más parecido a pinchar y por un precio ínfimo en comparación a lo que te costaría todo el equipo que puedes manejar en el juego. Si eres un profesional, tienes la opción de practicar tus habilidades e incluso, siendo un poco creativo, puedes conectar tu **PS2** al equipo donde tengas tus platos y pinchar «físicamente» en conjunción con ***DJ: Decks & FX***.

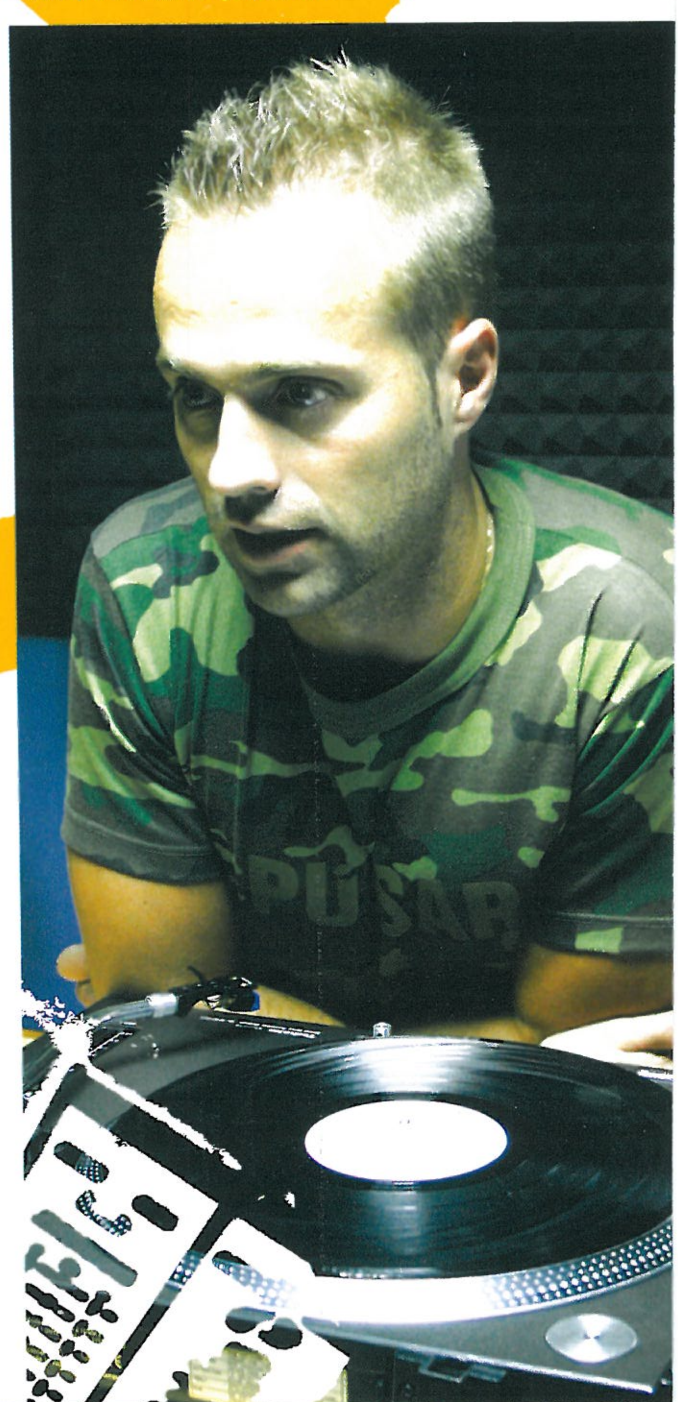
Abel: Lo que pasa es que no sólo te servirá para aprender o mejorar tus habilidades con los platos, ***DJ: Decks & FX*** es perfecto para montarte realmente una fiesta en casa...
Chus: ... Y teniendo en cuenta que, normalmente, en una sesión de una hora se utilizan unos 11 discos diferentes y que en el juego hay nada menos que 40 discos.
Abel: Para la gente que le guste el *House* y todo este mundillo, este juego tiene unas posibilidades infinitas.

¿Cuál ha sido vuestra implicación en el proyecto?
Abel: Sony ha querido que estuviéramos dentro desde el principio, desde los primeros pasos de su desarrollo hasta el final, cuando le hemos dado nuestro toque personal haciendo una cuidada selección de «pelotazos».
Chus: Tanto por nuestra parte como por los desarrolladores, podríamos decir que ***DJ: Decks & FX*** es un juego hecho por auténticos DJ's para DJ's.





DE DJ A PRODUCTORES
Tanto Abel Ramos como DJ Chus comenzaron en el mundillo del *House* pinchando en las salas de moda. Poco a poco, el gusanillo de la producción les ha llevado a crear sus propios sellos discográficos: **Púlsar Records** (Abel Ramos) y **Stereo Productions** (DJ Chus). Ahora, sus discos son de los más apreciados entre los fanáticos del *House*, *el Progressive* y el *Trance* tanto en España como en el resto de Europa.





Abel: La posibilidad de implicarnos con el desarrollo del juego que nos ha brindado **Sony** ha sido como un sueño hecho realidad.

¿Qué os gustaría ver en próximas entregas del videojuego?

Chus: A mí, más que esperar algo de un nuevo título, me encantaría que se pudieran añadir maletas extra, con nuevos discos a ***DJ: Decks & FX***... No sé, nuevos estilos musicales más allá del *House*, de otros DJ's...

Abel: Nosotros ya estamos proponiendo ideas para las siguientes entregas. A decir verdad, el juego es tan real y completo que nos cuesta encontrarle fallos o cosas que le falten; como ya hemos dicho, el límite de ***DJ: Decks & FX*** lo pone tu imaginación, pero donde si me gustaría que entrase la próxima entrega es en Internet: me encantaría que se pudiesen compartir las sesiones con otros usuarios.



■ Colin pilotó el Nissan Pick-up Dakar en la pasada edición de la popular prueba

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

COLIN MCRAE RALLY 2005

El campeón regresa a la competición «virtualmente»

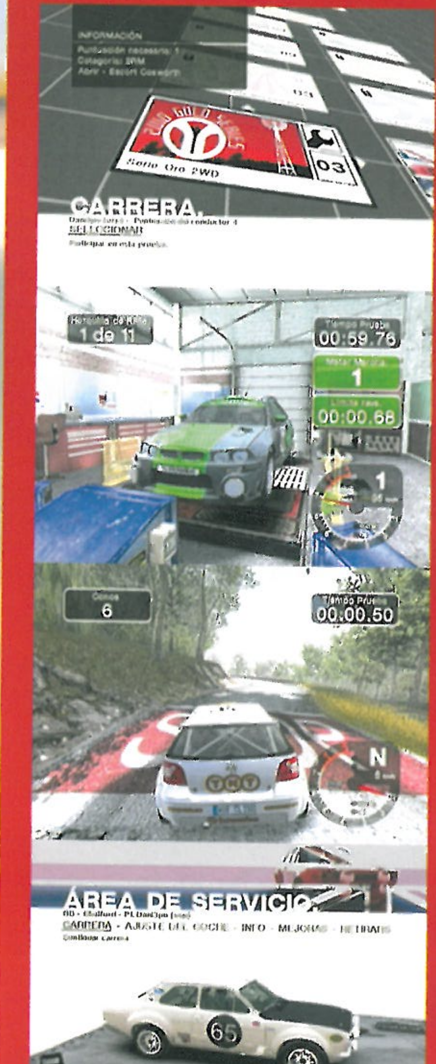
Los aficionados a los juegos de rallys siempre han parecido una especie aparte. Cuando la mayoría de nosotros disfrutamos compitiendo contra otros vehículos en espectaculares carreras donde lo más importante es la velocidad, ellos prefieren la tensión de la lucha contra el crono. Pero vista la última entrega del simulador de rallys más veterano del mundo de los videojuegos, es sencillo comprender el porqué de esta afición. Los programadores de **Codemasters**, que se han propuesto lanzar al mercado un título de esta saga cada año, han contado de nuevo con la colaboración del Campeón del Mundo Colin McRae. Y desde luego esta colaboración va mucho más allá de ceder el nombre simplemente como hacen otras estrellas. Y es que todos los aspectos que rodean a esta trepidante competición se encuentran retratados con una fidelidad impresionante. Desde el comportamiento de los vehículos a los daños que sufren (estos últimos fruto de un nuevo motor gráfico creado por **Codemasters** que individualiza cada una de las partes del coche), pasando por la recreación de los nueve rallys incluidos, con un total de 45 etapas diferentes. Pero es en el apartado del control donde esta nueva producción supera todas las expectativas. Los que no se encuentren habituados a este tipo de juegos, al principio puede parecer muy complicado tomar las curvas con garantías, pero una vez que comprendamos que no podemos ir con el acelerador hasta el fondo todo el rato, descubriremos una jugabilidad exigente pero muy gratificante. Competir contra el crono en cada una de las etapas se convertirá en una obsesión. Además, aunque la sensación de velocidad ha aumentado significativamente, esto no

■ Las mejoras de cada coche podrán ser puestas a prueba

COCHE
DANI3PO (ESP) - PUNTUACIÓN DEL CONDUCTOR 4
VW POLO - SALIR - MG ZR
MEJORAS
MOTOR
CAMBIO
FRENOS
SUSPENSIÓN
TUBO ESCAPE
VW Polo
Volkswagen Polo Super 1600

MODO CARRERA

Se trata de una de las mayores innovaciones del juego. Encarnaremos a un piloto novato que trata de avanzar en los escalafones de la competición. A lo largo de 23 etapas iremos adquiriendo puntos que nos permitirán entrar en otras nuevas. También podremos ir mejorando los vehículos a través de unas curiosas pruebas.



se traduce en una mayor dificultad. En cuanto a los modos de juego, la estrella de este título es el renovado modo Carrera. En él iremos progresando a través de 23 etapas diferentes (con un total de más de 300 pruebas) por el mundo de la alta competición, comenzando como un simple aprendiz y llegando a competir contra el mismísimo Colin. Por el camino iremos desbloqueando coches que podremos utilizar después en otros modos de juego, y también podremos mejorarlos al participar en unas divertidas pruebas de habilidad. Por supuesto, sigue presente el modo de juego en el que encarnamos a Colin y luchamos por el título de campeón, así como la posibilidad de correr individualmente en cualquiera de las etapas de los rallys. Técnicamente, aunque parecía complicado, el juego ha ganado bastante. Desde los pequeños detalles como las hojas que caen de los árboles cuando los golpeamos, al perfecto modelado de algunos vehículos, todo está cuidado hasta el máximo detalle, haciendo especial hincapié en los efectos de la meteorología. Por si fuera poco, la competición On-line también ha llegado a este juego, permitiendo a ocho competidores de todo el mundo participar en apasionantes encuentros. En fin, que el rey de la disciplina ha vuelto, y esta vez se nos antoja muy complicado que alguien le quite el merecido puesto. ■ *Dani3po*

«AUNQUE HA AUMENTADO LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD, EL CONTROL HA MEJORADO»

COLIN MCRAE 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control ha mejorado para hacerlo más jugable.
[+] El modo Carrera proporcionará horas de diversión.
[+] El modelado de algunos coches es simplemente perfecto.
[-] No cuenta con tantas licencias como algunos competidores.

3+

9.3 **GRÁFICOS:** Los escenarios están muy bien recreados, pero donde destaca el juego es en los coches y sus daños.
9.2 **AUDIO:** La voz en castellano del copiloto será lo que más escuchemos durante las carreras. Los efectos son muy realistas.
9.4 **JUGABILIDAD:** Nunca fue tan divertido luchar contra el crono. Además, es sorprendentemente variado.
9.4 **DURACIÓN:** Con el modo Carrera tendrás juego para rato. Además, ofrece multitud de opciones multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: En un género tan «trillado» como éste, la competencia es muy dura y cada vez es más complicado innovar. Pero Codemasters lo ha logrado, consiguiendo un producto que gustará a todos los públicos.

9.4 (SOBRE 10)





1. GUERRA EN DAMARA

2. DESCENSO A LA MINA DE LA GEMA BRILLANTE

3. ATAQUE EN HOJA DE CEDRO

El dragón será uno de los más fieles y temibles aliados del señor de los Slaad a lo largo de toda la aventura, que en uno de sus capítulos nos conducirá hasta su guarida

DEMON STONE

FORGOTTEN REALMS

El universo de Dragones & Mazmorras ha sido recreado en una fantástica aventura de acción

COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: STORMFRONT STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPÍTULOS: 10
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 03
MEMORY CARD: 86 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://www.atari.es

El fantástico mundo de Los Reinos Olvidados cobra vida gracias al motor gráfico de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*, que ha sido mejorado para ofrecernos uno de los mejores espectáculos visuales de los últimos tiempos para **PlayStation 2**. La verdad que la «criatura» de **Stormfront Studios** tiene bastantes semejanzas con su antecesor; también está protagonizado por tres héroes y transcurre en un mundo mítico. De hecho, el argumento del juego ha corrido a cargo de R. A. Salvatore, todo un referente dentro del género de literatura fantástica en general y del universo *Dungeons & Dragons* en particular con su Trilogía del Elfo Oscuro. La combinación de todos estos factores ha produ-



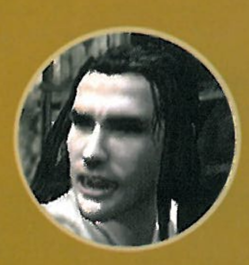
RANNEK

El héroe clásico que empleará su fuerza bruta para defender al débil y terminar con la tiranía que amenaza con asolar Faerun.



ZHAI

La pícara del grupo que aprovecha sus habilidades de camuflaje para infiltrarse sin ser vista y además es la única capaz de saltar.



ILLIUS

Como mago del trío utilizará sus poderes para terminar con el mal. Sus proyectiles mágicos serán necesarios para avanzar.



4. LA TORRE DEL MAGO



5. LAS JUNGLAS DE CHULT



6. EL TEMPLO YUAN-TI





7. LA DEFENSA DE SALÓN DE MITHRIL



8. EN LA INFRAOSCURIDAD



9. EL CUBIL DEL DRAGÓN

10. EL SEÑOR DEL CAOS

cido un título que captura la esencia de la saga en la que está basado. Sobre todo en cuanto a paisajes se refiere, lugares míticos para los seguidores de *D&D* como las junglas de Chult o la morada de los Yuan-ti, han sido representadas de una forma magnífica en ***Demon Stone***. Lo mismo sucede con gran parte de la fauna que aparece durante la aventura que aporta tanta variedad como los entornos. Una de las cosas más fascinantes de ***Demon Stone*** es que **Stormfront Studios** ha conseguido llenar de vida los escenarios de forma increíble, así que no resulta extraño ver como un ejército combate al fondo mientras un dragón sobrevuela la batalla, por dar un ejemplo. En cuanto a la jugabilidad, también se ha tomado prestado, en su mayor parte, la dinámica de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*. Cada héroe posee habilidades bien diferenciadas por lo que en teoría será necesario combinar sus poderes para avanzar, aunque en más de una ocasión se puede elegir el camino del medio y utilizar la fuerza bruta en lugar de optar por el sigilo. La historia del juego es entretenida y bien hilada, pero se hace corta. Por lo menos, **Atari** se ha molestado en doblar y traducir al castellano su producto con lo que salimos ganando todos los amantes de las aventuras. Una vez terminado, el título ofrece ilustraciones y otros extras. ■ ***R. Dreamer***

■ **En la imagen superior, correspondiente al templo Yuan-ti, se muestra uno de los momentos estelares de Demon Stone, cuando nuestros héroes se enfrentan a la divinidad de los seres serpiente**

DEMON STONE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los maravillosos entornos recreados en algunos escenarios.
- [+] Determinados momentos muy intensos del juego.
- [-] La animación de los personajes no es muy fluida a veces.
- [-] Cuando hay exceso de personajes y efectos se ralentiza.

12+

9.2 **GRÁFICOS:** Efectos de luces y un derroche de imaginación nos sitúan en maravillosos escenarios del universo D&D.

8.9 **AUDIO:** El juego ha sido doblado al castellano, aunque no alcanza la calidad de otros títulos de PlayStation 2.

8.8 **JUGABILIDAD:** La diversión no es continúa, aunque hay momentos realmente intensos por los que merece la pena jugar.

8.7 **DURACIÓN:** Aquí es donde falla, se hace muy corto y los extras (dibujos y secuencias) no ayudan a repetir con otra dificultad.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La idea de reproducir los Reinos Olvidados en un juego es magnífica, aunque Demon Stone peca de ser demasiado corto, aunque por otro lado sí es una aventura intensa con un apartado gráfico de envidiable factura.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial · España

VIETCONG PURPLE HAZE

Revive el infierno de Vietnam, en toda su intensidad

Vietcong Purple Haze reúne las mejores misiones del *Vietcong* de PC y el disco de misiones *Fist Alpha*, y las adapta al *hardware* de **PlayStation 2** dando forma a un *shooter* estratégico al estilo *Rainbow Six 3* simpático y resultón, pero que acaba cojeando en un aspecto tan decisivo como son los gráficos. Gracias al asesoramiento de veteranos del Vietnam, los checos **Pterodon** han logrado reproducir con gran realismo la sensación de peligro constante, la claustrofobia que transmitía la espesa selva vietnamita en los reclutas yanquis. Cada metro de jungla oculta todo tipo de trampas, que el jugador debe ir desactivando, mientras transmite instrucciones al resto de su comando: un explorador vietnamita, un ingeniero, un médico y el encargado de transportar la ametralladora pesada. El factor estratégico no deja de estar presente en todo momento, pero en líneas generales ***Vietcong Purple Haze*** ofrece una mecánica netamente *arcade* y muy divertida. El problema radica, como ya he dicho, en su calidad gráfica. Mientras que la jungla, pese a la baja calidad de sus texturas, recrea con acierto la orografía de Vietnam, los personajes, enemigos y aliados, son de un tosquedad que clama al cielo. Cualquier comparación con los gráficos de *Rainbow Six* o *Medal Of Honor* bastarían para sacar los colores a los responsables de este juego. Deberían haberse esforzado más. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: GATHERING
DESARROLLADOR: ILLUSION/PTERODON/ COYOTE
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: REP. CHECA/EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 18
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 655 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.gathering.com

■ Podrás reclamar la atención de cada uno de los miembros de tu comando y darle sencillas instrucciones

VIETCONG P. HAZE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La densidad de la jungla, y la claustrofobia que provoca.
[+] Música original de los 60: Deep Purple, Iggy Pop & The Stooges.
[-] El diseño de los enemigos deja bastante que desear.
[-] No ofrece duelos On-line, algo que sí hace en PC y Xbox.

18+

7.8 **GRÁFICOS:** En contraposición al esfuerzo demostrado con la jungla, los personajes son de una tosquedad sorprendente.

8.7 **AUDIO:** Diálogos en inglés (Subt. en castellano). La banda sonora, de lujo, recupera algunos clásicos de la década de los 60.

8.5 **JUGABILIDAD:** La mecánica, puro arcade con mínimas gotas de estrategia, es lo mejor del juego.

7.9 **DURACIÓN:** 18 misiones, las mejores del Vietcong de PC y del disco de misiones. ¿Por qué han eliminado los duelos On-line?.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La idea de utilizar la experiencia de los veteranos para construir un shooter lo más real posible era prometedora. Y casi lo consiguen... Ha sido su floja calidad técnica lo que ha acabado por hipotecar el juego. No es malo, pero no es MOH.

7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO:
SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 5
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: KB
OPCIÓN 50/60: SÍ
PVP REC.: 63,95 €

http://www.capcom.com

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Una versión PAL descafeinada del debut On-line de la saga en el resto del mundo

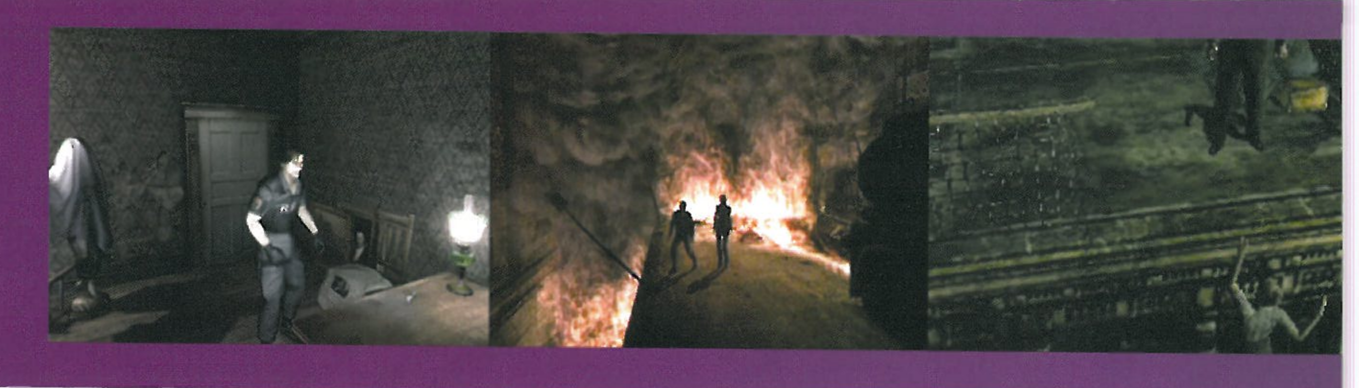
Mientras que en el resto del mundo disfrutan con la versión On-line de ***Resident Evil Outbreak***, en Europa tenemos que conformarnos con un desarrollo más «clásico» de la última aventura que transcurre en el universo *Biohazard*. La pena es que el diseño original del juego para jugar en red, no rinde al mismo nivel cuando se trata de jugar solo. Los cinco escenarios saben a poco a pesar de las múltiples recompensas (trajes alternativos, voces, temas de la banda sonora, etc.) que ofrece el juego cuando se completan los requisitos necesarios. La verdad es que ***Resident Evil Outbreak*** es realmente novedoso cuando se compara con títulos anteriores de la serie. Para empezar, se dispone de ocho personajes diferentes, la mayoría gente corriente como un fontanero o una camarera, que intentarán evadirse del peligro de la infección que afecta a Raccoon City a toda costa. Cada uno posee habilidades diferentes que afectarán puntualmente al desarrollo de la historia, aunque básicamente todos los escenarios seguirán una estructura parecida, en la que el jugador ha de encontrar la salida correcta antes de ser abatido por el enemigo. Entre las filas de este último podemos encontrar desde los típicos zombis a otros mons-

PERSONAJES

En ***Resident Evil Outbreak*** contamos con 8 personajes diferentes, cada uno con unas características propias de su profesión. En un principio fueron concebidos para aportar mayor variedad al juego On-line, sobre todo si tenemos en cuenta que los diferentes jugadores debían combinar sus habilidades para cooperar contra las criaturas del T-Virus.

COMPAÑEROS DE IA

La Inteligencia Artificial intenta suplir en Europa la cooperación con otros humanos de la que disfrutan los usuarios japoneses y estadounidenses del juego. De esta forma, tendremos que esperar que nuestros acompañantes reaccionen a tiempo para ayudarnos a salvar diversas situaciones comprometidas.

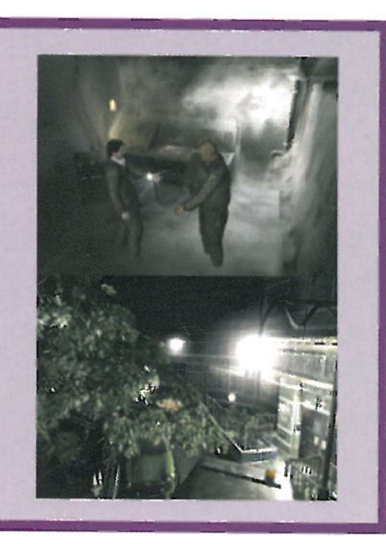




■ ¡Cuidado! Los zombis resucitarán después de haber sido eliminados

ESCENARIOS

El argumento de *Resident Evil Outbreak* narra acontecimientos que van desde la primera hasta la tercera entrega de la saga. Y así se verá reflejado en determinadas localizaciones de cada uno de los cinco escenarios principales que comprende la aventura. El diseño nos conducirá a través de un camino casi lineal, con diferentes lugares para buscar objetos que finalmente nos lleven hasta la salida de cada nivel.



■ Acción y exploración se dan la mano en este último Resident Evil

truos característicos de *Resident Evil*, como ejemplo la gigantesca polilla o los temibles *Hunters*. Gráficamente es uno de los mejores títulos de la saga, si dejamos fuera el *remake* del primer capítulo, *RE: Zero*, y la próxima entrega para GameCube. Sin embargo, el paso de juego On-line a Off-line ha hecho que la jugabilidad se resienta de forma considerable. Nos preguntamos a dónde ha ido a parar el espíritu *Resident Evil* que ha impregnado desde el inicio la franquicia. Aunque cabe la posibilidad de preocuparse por obtener determinados objetos, se puede pasar de largo buscando frenéticamente la salida en cada escenario, lo que convierte el juego en una mera huida con pocos alicientes para aquellos que han disfrutado con el misterio y el suspense de otras entregas. Los que aún recuerden con cariño la aparición del primer *Resident Evil* en **PSone** seguramente se sentirán defraudados, a menos que cambien sus expectativas y no esperen encontrarse un *Biohazard* de pura raza. En fin, esperemos que por lo menos sirva de aperitivo para la segunda entrega de este «spin-off» On-line de la trama principal, y que **Capcom** cuide con mimo los retoños de una saga que le ha encumbrado a lo más alto en la última década. ■ ***R. Dreamer***

«OCHO PERSONAJES DIFERENTES OFRECEN DISTINTAS PERSPECTIVAS DE LA AVENTURA»

R. E. OUTBREAK

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un nuevo punto de vista dentro de la historia de RE.
- [+] Es el primer Resident Evil exclusivo para PlayStation 2.
- [-] La jugabilidad no sigue los dictados del espíritu de la saga.
- [-] Los cinco escenarios del juego saben a poco.

16+

9.0 **GRÁFICOS:** Supone un avance respecto al anterior Resident para PlayStation 2, pero sin comparación frente a los de GameCube.

8.4 **AUDIO:** Voces en inglés y los típicos efectos sonoros de cualquier otro título de la saga Biohazard. Lo suficiente para cumplir.

7.7 **JUGABILIDAD:** No hay color en RE Outbreak. Los fanáticos de la saga seguramente quedarán decepcionados.

7.0 **DURACIÓN:** Corto, muy corto a no ser que se quieran obtener todos los «extras» que se ofrecen cumpliendo mullitud de requisitos.

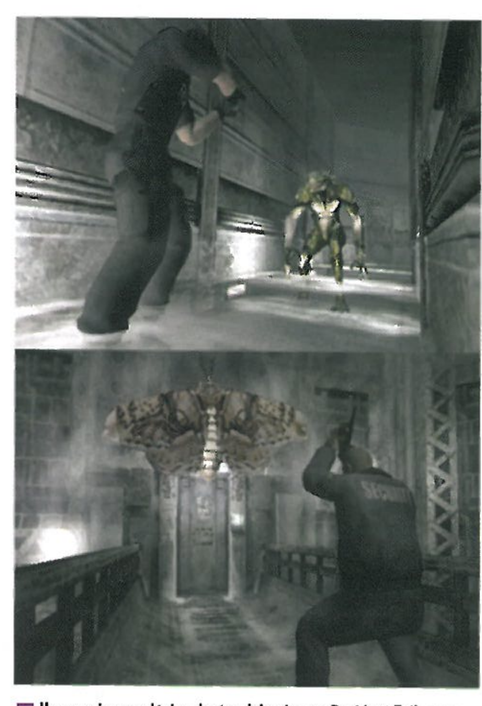
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La ausencia de las capacidades On-line del juego lo ha convertido en un título secundario dentro de la saga, ya que no cuenta con la fuerza de las aventuras clásicas de cualquier Resident Evil ni las posibilidades de un juego On-line.

8.0 (SOBRE 10)



PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Un enemigo ya clásico dentro del universo Resident Evil, como la polilla gigante que tiene una aparición estelar en el juego



Arriba tenéis dos ejemplos de las modificaciones que podréis efectuar a los vehículos

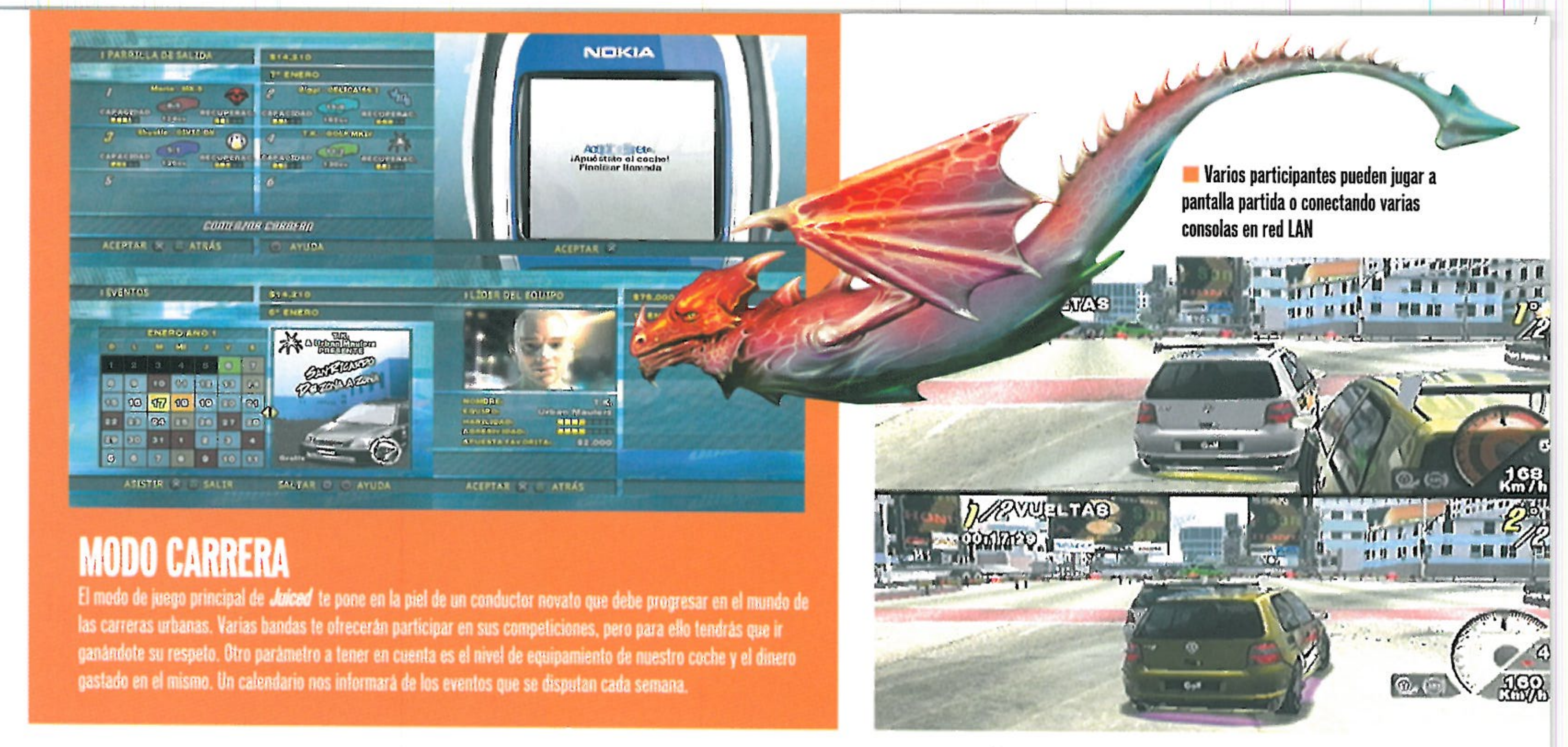
JUICED

No sólo de Tuning vive el aficionado a las carreras

COMPAÑÍA: ACCLAIM
DESARROLLADOR: JUICE GAMES
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-6
MODOS DE JUEGO: 5
VEHÍCULOS: 49
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 72 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 62,95 €

http://www.juicedthegame.com

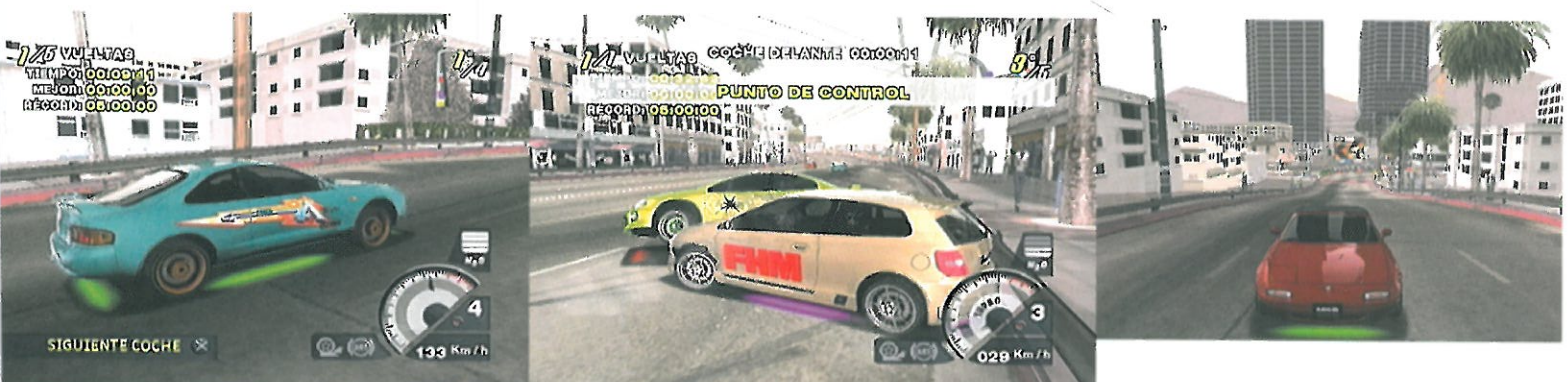
Recientemente recibimos la mala noticia de que el grupo de programación británico **Rage** cerraba sus puertas, pero poco después la mayoría de sus componentes volvieron a ponerse a trabajar en lo que mejor saben (crear juegos de coches) bajo el nombre de **Juice Games**, en honor a su primer lanzamiento en esta nueva etapa. El resultado que tenemos entre manos pretende ser, según sus propios creadores, el «Gran Turismo» del *Tuning*. Anunciando cantidades ingentes de modificaciones posibles para los vehículos, acuerdos con las marcas más importantes en este apartado y un desarrollo original, organizado en torno a las distintas «bandas» de competidores, todas las esperanzas de **Acclaim** para esta temporada estaban puestas en este juego. Y la verdad es que han cumplido con todo lo prometido. Para empezar contamos con un total de 49 coches diferentes divididos en varias categorías (deportivos de lujos, coupés, etc.) y una gran variedad de modos de juego. Entre ellos, el que destaca es el principal, conocido como Carrera. En él, tras una prueba introductoria en la que un rival nos retará, tendremos que comprar un coche y modificarlo a nuestro gusto. Esta es sin duda la



MODO CARRERA

El modo de juego principal de ***Juiced*** te pone en la piel de un conductor novato que debe progresar en el mundo de las carreras urbanas. Varias bandas te ofrecerán participar en sus competiciones, pero para ello tendrás que ir ganándote su respeto. Otro parámetro a tener en cuenta es el nivel de equipamiento de nuestro coche y el dinero gastado en el mismo. Un calendario nos informará de los eventos que se disputan cada semana.

■ Varios participantes pueden jugar a pantalla partida o conectando varias consolas en red LAN



















parte más espectacular del juego, pues todos los cambios en la carrocería del coche se realizan en tiempo real sin ninguna carga aparente. Las posibilidades de «customización» llegan al punto de poder elegir entre varios equipos de audio. Tras esta etapa, estaremos listos para competir. Ante nosotros se presenta un calendario de eventos que podremos ir completando a nuestro antojo. Claro que, para entrar en cada prueba, deberemos tener en cuenta una serie de requisitos como el respeto de las distintas bandas rivales, el nivel de nuestro coche o el dinero que disponemos. Además de competir, también podremos apostar por un rival en concreto. Se trata de un sistema de juego muy completo, pero que al comienzo nos dejará totalmente perdidos sin saber muy bien por donde empezar. Lo mismo ocurre con el control del coche. Aunque no parezca que nos encontramos ante un simulador demasiado riguroso, pronto nos daremos cuenta de que tomar cada una de las curvas puede convertirse en todo un desafío. Es una lástima que no se hayan pulido estas aristas para hacer el juego más accesible al público en general. ■ ***Doc***

«EL CONTROL DE LOS COCHES, ESPECIALMENTE EN LAS CURVAS, ES DEMASIADO COMPLICADO»

JUICED

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las posibilidades de modificar el coche son inmensas.
[+] Las licencias satisfarán a los más entendidos.
[-] El modo Carrera es demasiado denso y poco claro.
[-] Controlar el coche con garantías es una misión casi imposible.

12+

9.0 **GRÁFICOS:** Excelente reproducción de los coches y motor muy fluido, pero los escenarios pecan de poca variedad.

8.9 **AUDIO:** A estas alturas ya estamos un poco cansados de tanto Rap en la BSO. Buenos efectos y las voces están en castellano.

8.5 **JUGABILIDAD:** Muchas posibilidades de juego, pero a la hora de la verdad puede desesperar por su control.

9.2 **DURACIÓN:** El modo Carrera es muy longevo, y aparte se incluyen multitud de opciones para más de un jugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Se agradece el esfuerzo de un grupo de programación pequeño por intentar competir contra los «grandes» de este Otoño, pero en su ansia por recrear el mundo del Tuning han dejado de lado parte de la jugabilidad.

(SOB... E 10...)
PlaySta...





■ El grupo de Hip-Hop Shystie «anima» la secuencia de introducción. ¿Hay alguna ley que impida a los aficionados al Tuning escuchar buena música?



«LA REDENCIÓN NO ES DEL T-800, SINO DE ATARI QUE NOS OFRECE UN FANTÁSTICO JUEGO AL PRECIO DE UNA PELI EN DVD»

El juego recrea la trama de Terminator 3: La Rebelión De Las Máquinas, enriqueciéndola con nuevas situaciones, como el viaje del T-800 hasta la máquina del tiempo, a través de las ruinas de Los Ángeles

TERMINATOR 3
THE REDEMPTION

Un magnífico juego a un precio sencillamente increíble



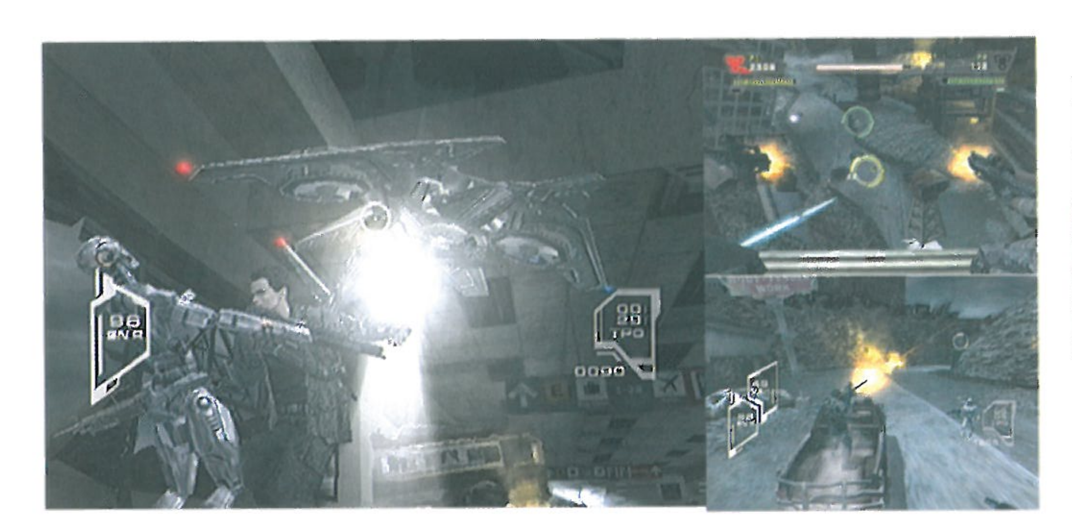
COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: PARADIGM ENT.
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MISIONES: 14
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 87 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 19,99 €

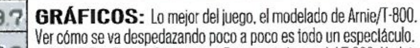
http://www.atari.com

Pocas veces un subtítulo ha definido mejor a un juego. Tras el desastroso *T3 Rise Of The Machines* (uno de los peores juegos de los últimos años para **PS2**), **Atari** logra redimirse con este nuevo título, también inspirado en la tercera entrega cinematográfica de *Terminator*, pero infinitamente superior en todos los apartados. Por un precio sorprendente (menos de 20 Euros), ***T3 The Redemption*** nos ofrece un buen acabado gráfico (que roza lo sobresaliente en lo que respecta al modelado de Arnie/T-800), mucha acción y un divertido modo Cooperativo para dos jugadores a modo de extra. Quizá haya sido por la vergüenza tras lo ocurrido con el anterior juego de *Terminator 3*, o la lejanía en el tiempo del estreno de la película, pero este juego aterriza en el mercado bajo la aureola de lanzamiento barato, de esos que enmascaran su falta de calidad con un precio bajo, y ese no es el caso de este ***T3 The Redemption***. Incluso cuenta con la voz de Constantino Romero, doblando a Schwarzenegger. Mientras sudaba sangre intentando superar sus 14 duras fases, un pensamiento cruzó mi mente como un escalofrío: ¿Como puede costar esto 20 Euros cuando existen tantas mediocridades al precio de 60 Euros? ■ ***Nemesis***

CINEMAS

T3 The Redemption recupera secuencias de *Terminator 3 La Rebelión De Las Máquinas* y las combina con otras nuevas creadas por ordenador, que nos muestran todo aquello que no enseñó la película de Jonathan Mostow. Inexplicablemente, las *intros* están en inglés con subtítulos en castellano.





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Magníficos gráficos, una mecánica alractiva y variada.
[+] Como en el cine, Constantino Romero pone voz a Arnie.
[+] ¡Y todo por sólo 19,99 Euros!
[-] Más de un usuario sospechará de un precio tan bajo...

16+

8.7 **GRÁFICOS:** Lo mejor del juego, el modelado de Arnie/T-800. Ver cómo se va despedazando poco a poco es todo un espectáculo.

8.8 **AUDIO:** El gran Constantino Romero es la voz del T-800. Un lujo al que no solemos estar acostumbrados los usuarios de videojuegos.

8.6 **JUGABILIDAD:** La dificultad es alta, quizá excesiva. Desde la segunda fase estarás con el agua al cuello. El control, fantástico.

9.0 **DURACIÓN:** A las 14 fases del modo Historia, se le añade un extra nada desdeñable: un shooter cooperativo para dos jugadores.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: En concepto «Calidad/Precio» es difícil encontrar algo mejor en PlayStation 2. Por el precio medio de una película en DVD te llevarás a casa un shooter trepidante, difícil y sorprendentemente largo. Un auténtico chollo.



PlayStation 2



METAL SLUG 3
TM
SUPER VEHICLE
001
XBOX
PlayStation 2
12+
¡PURA DIVERSIÓN!
www.virginplay.es/metalslug3
12+
www.pegi.info
XBOX
PlayStation 2
IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
SNK NEOGEO
Virgin PLAY
www.virginplay.es



Comenzamos nuestra aventura en el apartamento de Henry, el protagonista de esta cuarta entrega. Lo primero que hay que observar es que, mientras nos hallemos en este espacio, la perspectiva del juego será en primera persona. Este apartamento será una especie de «mundo de paso» entre todas las fases del juego. Siempre que encontremos un agujero rodeado de extraños símbolos podremos volver a él. En el diario que se encuentra en el salón podrás guardar la partida, y en el baúl podrás almacenar los objetos que vayas encontrando y no necesites de momento. En cualquier caso, todos los elementos que se encuentran en el pequeño piso de Henry son importantes, y deberás ir interactuando con todos ellos según avance el juego. Nunca sabes lo que te vas a encontrar. Por la mirilla de la puerta verás algunas escenas importantes, así como a través de las ventanas o de la grieta que da al apartamento de la vecina. Por último, cabe destacar que durante la primera parte del juego, cada vez que vuelvas a este espacio, tu vida se rellenará, por lo que lo más aconsejable será guardar los objetos que reponen tu salud para la segunda parte del juego.

Tras investigar un poco y ver que el televisor no tiene señal, tendrá lugar una secuencia. Tras ella te despertarás en la cama. Henry tratará de usar el teléfono sin ningún resultado, pero acto seguido este suena. Tras la llamada investiga la habitación de Henry y el salón para darte cuenta de la situación en la que se encuentra. Hazte con la carta de debajo de la puerta y con la que está detrás de la estantería. Mira por la ventana para que tenga lugar una escena. Después se escuchará un ruido. Entra en el baño y verás que ha aparecido un gran agujero en la pared. Coge el tubo de metal (tu primer arma) y avanza por el estrecho túnel.

La estación de metro

El primer nivel fuera del apartamento transcurre en la estación que está en frente del mismo. Equipa el arma que acabas de conseguir y avanza por el pasillo hasta llegar a dónde se encuentra la mujer, Cynthia. Después de la secuencia te acompañará. Sigue avanzando hasta que tenga lugar otra secuencia. Tras ella aparecerán los primeros enemigos, unos extraños perros. Acaba con ellos y sigue adelante. Pasa por el Hall de la estación, aunque de momento no podrás entrar en ninguna línea. Al final verás una especie de gusano gigante que no te atacará, sube por las escaleras y recoge las balas. Vuelve al baño donde entró Cynthia y entra por el agujero para volver a casa. Una vez allí comprobarás que uno de los muebles del salón se ha movido, ponlo en su lugar y recibirás una pistola. Ahora también tendrás acceso al agujero desde el que podrás observar la casa de tu vecina Eileen. El teléfono de la habitación comenzará a sonar. Responde y acto seguido vuelve al metro por el agujero del baño. Nada más aparecer allí verás una especie de estatua con una moneda en la mano. Hazte con ella y utilízala para entrar en la línea Lynch Street. Baja por las escaleras y esquiva al fantasma que aparecerá, ya que a estas alturas del juego es imposible acabar con ellos. Tampoco te acerques demasiado o la salud del protagonista se resentirá. Sigue bajando por las escaleras de la izquierda y llegarás a los túneles del metro. Verás a Cynthia encerrada en un vagón pidiéndote ayuda. Ve a la cabeza del tren, pulsa el interruptor y se abrirán las puertas. Entra en el vagón donde estaba la misteriosa mujer. Ahora tienes que ir avanzando de vagón en vagón hacia el lado derecho a través de las puertas que estén abiertas. Llegarás al otro andén. Sube por las escaleras y coge las balas. Vuelve sobre tus pasos hasta el andén y entra por la puerta del fondo. Dentro encontrarás un agujero (por si quieres volver al apartamento para reponer tu salud) y unas escaleras. Baja por ellas y toma el camino recto para conseguir balas, vuelve y toma el otro para llegar a otra puerta. Al otro lado aparecerán más perros. Puedes entrar en el vagón que hay a tu derecha para conseguir un palo de golf (arma potente pero de poca durabilidad). Sal del tren y sigue avanzando hasta llegar a las escaleras eléctricas. Sube por ellas con cuidado de esquivar a los enemigos que salen de las paredes. Arriba, verás en el suelo los objetos personales de Cynthia. Entra en la pequeña oficina de venta de billetes de metro y antes hazte con la primera placa. Dentro tendrá lugar la escena final de este nivel. De vuelta al apartamento tendrá lugar una nueva y reveladora secuencia. Debajo de la puerta encontrarás otra carta. Investiga el frigorífico y coge la bebida de chocolate que hay dentro. Entra en el baño y prepárate para tu siguiente destino.

El bosque

Este nivel se desarrolla en una zona boscosa que tiene la siguiente composición: un gran espacio en el centro donde se halla el orfanato de *Silent Hill* (conocido por los *fans* de la saga) y cuatro prolongaciones alrededor compuestas de varias pantallas. Nosotros comenzamos en la parte superior derecha del mapa. Avanza por el bosque, coge el documento del coche que hay a un lado del camino y llegarás a una zona con un extraño personaje sentado. Sigue derecho (aparecerán más perros) y llegarás a la zona central con el orfanato. Tu misión será entrar en el mismo, pero de momento la puerta se encuentra cerrada. Lo que tienes que hacer a continuación es explorar las tres esquinas del mapa que te quedan. En una de ellas verás el Lago Toluca, allí encontrarás un botiquín. En otra verás un extraño árbol con unas raíces muy particulares. En la restante tendrá lugar una reveladora secuencia. Cundo hayas visitado todas estas zonas vuelve a la central. Te encontrarás de nuevo con el extraño individuo que viste anteriormente, habla con él y dale

POR DANI3PO

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

En la cuarta entrega de la genial saga de Konami, el terror tiene un nombre: Walter Sullivan. Ayuda a Henry y Eileen mientras tratan de permanecer vivos y cuerdos en la mente de este personaje

SILENT HILL 4 THE ROOM

la bebida que encontraste en el frigorífico. A cambio te entregará una pala. Excava con ella en las raíces del árbol y hallarás una llave. Sin embargo, mientras la tengas en tu poder, no podrás avanzar. Lo que tienes que hacer es entrar en el agujero para volver al apartamento y dejar la llave en el baúl. Vuelve al bosque y ve hacia la zona central. Entra en el agujero que hay aquí, coge de nuevo la llave del baúl y regresa al bosque. Abre la puerta del orfanato. Una vez dentro coge el diario y la placa de la puerta. Al entrar en la nueva habitación verás una nueva secuencia y regresarás al apartamento. Tras despertar y escuchar lo que ha ocurrido alguien llamará a tu puerta. Mira por la mirilla. Tras la escena, entra en el baño y atraviesa el agujero.

LA PRISIÓN

Aparecerás en el primer piso de este extraño complejo de celdas. En una de ellas verás a un hombre encerrado que te pide ayuda para escapar. Investiga todas las celdas de esta planta y sal por una gran puerta que hay en la pared contraria a la de las celdas. Coge el documento y atraviesa la única puerta que está abierta. Sube hasta el último piso y llegarás a una gran sala con un engranaje. Examínalo y obtendrás una llave. Vuelve al cuarto de la primera planta donde se encontraba el agujero y la puerta cerrada. Ábrela con la llave y accederás a la parte exterior de la prisión. Desde ella podrás entrar a los dos pisos superiores de celdas, así como al tejado. En él deberás poner en funcionamiento la corriente. Investiga todas estas celdas y recoge todo lo que encuentres. También te verás las caras con nuevos enemigos, una especie de simios con dos cabezas de bebé. En algunas de las celdas verás unos agujeros por los que puedes saltar para descender. Hazlo así y llegarás al sótano del edificio. Aparecerás en un cuarto lleno de enemigos. Acaba con ellos y sal de la habitación. En el pasillo verás una escalera de mano. Sube por ella y accederás a la parte central de la prisión, desde la que se controlan todas y cada una de las celdas. Esta parte también se compone de tres plantas. En la tercera encontrarás la clave numérica que te servirá más tarde para entrar en la cocina. La segunda y la tercera planta cuentan con un mecanismo para hacer girar las celdas y alinearlas de la forma que desees. La disposición de las mismas podrás comprobarla a través del mapa. En la tercera planta gira las celdas una vez hacia la izquierda. La puerta que tenía encerrado al hombre se abrirá. Sal de esta zona y vuelve al corredor donde se encontraba para ver una escena. Vuelve a donde estabas y mira por los agujeros para comprobar cuál de las celdas del primer piso tiene la cama ensangrentada. A continuación tendrás que alinear esta celda con las que están en las mismas condiciones en el segundo y tercer piso. Cuando lo hayas hecho vuelve al corredor de la tercera planta y salta por el agujero de la celda con la cama ensangrentada. Haz lo mismo sucesivamente hasta llegar a la cocina. En la puerta coge una nueva placa y utiliza el código numérico para abrirla. Una nueva secuencia y volverás al apartamento. Coge los documentos de debajo de la puerta y después entra en el baño. Alguien llamará a la puerta. Mira por la mirilla y tendrá lugar una secuencia con tus vecinos. Vuelve al cuarto de baño y entra de nuevo por el agujero.

LOS EDIFICIOS

El siguiente nivel de Silent Hill 4 transcurre entre un grupo de edificios conectados por callejuelas, y el camino a seguir es bastante lineal. Henry comienza en un oscuro callejón. Avanza por él hasta salir a una zona abierta. Baja las escaleras y te encontrarás con tus amigos, los simios de dos cabezas. Sigue bajando hasta que tenga lugar una secuencia donde conocerás al personaje invitado de esta fase. Entra por la puerta que está al lado del coche y llegarás a una habitación pequeña. Aquí obtendrás una llave y verás a un fantasma clavado en el suelo con una espada. Esta es la única manera de detener a estos enemigos, pero necesitarás una espada por cada fantasma, pues en el momento en el que la recojas volverá a la vida. Abre la puerta con la llave y baja por las escaleras hasta llegar a una puerta. Atraviésala y haz lo propio con la siguiente. Al final llegarás a una especie de almacén de artículos deportivos. Podrás hacerte aquí con otro palo de golf y con un bate que te servirán como armas. Hay dos puertas para continuar, pero sólo una de ellas está abierta. Baja por las escaleras y aparecerás en una tienda de animales. En un estante encontrarás las llaves que te servirán para abrir la puerta cerrada anterior. Entra por ella y baja las escaleras. Sigue avanzando por el corredor hasta llegar a un ascensor. Monta en él y tendrá lugar una escena. Cuando pare sal del mismo, coge la munición y vuelve al ascensor y baja por las escaleras. Acaba con los extraños enemigos con forma de tentáculo y sube por la escalera. Sigue hasta que veas a un grupo de simios, acaba con ellos y consigue el palo de golf que sostenía uno de ellos. Entra por la puerta cercana y baja de nuevo. Sigue hasta llegar a un bar. Aquí podrás conseguir una nueva arma, el hacha. También encontrarás un documento. La puerta que te permite seguir avanzando está bloqueada por un código numérico. La solución es simple. Utiliza el agujero para volver al apartamento y, desde la ventana de la habitación, anota los cuatro últimos números del anuncio del bar que puede verse enfrente. Introdúcelos en la puerta para que se abra. Después sube las escaleras hasta llegar a una puerta. Coge la placa y entra. Tras la secuencia, te despertarás de nuevo en tu apartamento. Utiliza de nuevo el agujero del baño para conocer tu siguiente destino.

EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS

Este nivel del juego es una especie de «versión» del propio edificio donde vive

Henry. Se trata de uno de los niveles más largos por la cantidad de habitaciones que tienes que visitar. Comienzas en la tercera planta. Tras la escena, entra en el apartamento 301. Coge los documentos y las dos llaves. Verás que hay también un agujero de regreso. Baja hasta la primera planta y usa la llave en uno de los buzones. Encontrarás mas cartas. Usa la otra llave en el apartamento 105, el del superintendente. Aquí conseguirás más documentos, así como el juego de llaves que abren todos los apartamentos. Así pues, lo que debes hacer ahora es ir planta por planta entrando en todos ellos para hacerte con todos los objetos que encuentres. En especial debes recoger las notas para pasarlas por debajo del apartamento 302 (el de Henry). Cuando lo hayas hecho, vuelve a él por un agujero y hazte con ellas en la puerta principal. Entra en el cuarto de la lavadora y verás que algunas cosas han cambiado. A un lado de la cama encontrarás la llave del único apartamento que queda cerrado, el 303. Vuelve al edificio, utiliza la llave y entra. Tras la escena despertarás de nuevo en la habitación. Coge las notas y el talismán de debajo de la puerta. Mira por la ventana y también a través de la grieta que comunica con el cuarto de Eileen. Entra en el cuarto de la lavadora y utiliza el talismán en la grieta de la pared. A continuación tienes que colocar las cuatro placas que tienes para que se abra un agujero. Entra en él para avanzar hasta el siguiente nivel del juego.

EL HOSPITAL

Un escenario de visita obligada en la saga Silent Hill es el hospital. En esta ocasión tu misión será encontrar a tu vecina Eileen, que por lo visto ha logrado sobrevivir al ataque de Walter Sullivan. Tras la secuencia investiga todas las estancias de la primera planta, donde podrás encontrar una nueva arma blanca con la que equipar a tu personaje. En la recepción podrás ver las radiografías de Eileen. También encontrarás el bolso de Eileen en el suelo al lado del ascensor. Entra por la puerta cercana para llegar a la segunda planta. Aquí te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo. Entra en todas las estancias recogiendo los objetos. En una de ellas una jaula caerá sobre ti encerrándote. Utiliza la llave que acabas de conseguir para escapar y vuelve a utilizarla en la habitación de enfrente para llegar hasta Eileen. Después de la escena, ella nos acompañará en lo que queda de juego. Equípala con el bolso para que se defienda y trata de protegerla siempre. Baja a la primera planta. Donde estaba el ascensor, ahora hay una puerta cerrada. Regresa al apartamento por un agujero y hazte con la llave y las notas que están a un lado de la estantería. Usa la llave en la puerta cerrada de regreso al hospital. Baja las escaleras y entra por la puerta. Sigue bajando hasta el final para terminar este nivel.

VUELTA A LA ESTACIÓN DE METRO

A partir de este momento algunas cosas cambian en el juego. Al regresar al apartamento por los agujeros que iremos encontrando ya no recuperaremos energía, por lo que es importante el uso de los objetos de salud. También comenzarán a ocurrir extraños acontecimientos en el mismo. Deberemos utilizar las velas para combatirlos, pues de otro modo afectarán a nuestra salud. En el metro avanza acabando con los enemigos hasta llegar al baño. Sigue adelante por la entrada a los andenes y coge las balas de plata (con ellas podrás detener a los fantasmas). Vuelve al baño y entra por el agujero. En el apartamento coge la nota y la llave de debajo de la puerta. También asegúrate de que antes de volver a la estación llevas la moneda con la que entrar en la línea de metro. Baja por ella y luego por las escaleras de la derecha. En los vagones de metro utiliza la llave en la caja que encontrarás para obtener otra moneda. Vuelve al apartamento para limpiarla en el lavabo y utilízala en la máquina expendedora para conseguir otra llave. Vuelve a los vagones, cruza por ellos hasta el otro andén (es el mismo camino que seguiste en tu primera visita a esta zona). Entra por la puerta para llegar a una nueva escalera, baja por ella y continúa el camino hasta llegar donde murió Cynthia, lugar marcado por la policía. Coge el billete de metro y utiliza la llave para entrar en la oficina. Aquí encontrarás la palanca del tren. Utiliza el billete en los tornos y cuando llegues al tren entra en el vagón del conductor. Usa la palanca para que el tren se desplace ligeramente y poder entrar por la puerta. Tras la escena esquiva al individuo que te ataca y entra por la otra puerta. Baja por las escaleras y llegarás al siguiente nivel.

VUELTA AL BOSQUE

De nuevo te encontrarás en este nivel, así que más o menos ya conoces su estructura, aunque esta vez aparecerás en un lugar diferente a la primera. Coge la antorcha que encontrarás, pues te será de utilidad. En cada una de las zonas deberás prenderla con el fuego que halles. También deberás investigar los agujeros que hay en el suelo, y que en la anterior visita parecían no tener utilidad. En ellos verás partes de una especie de escultura que se encuentra en la parte central, donde está el edificio del orfanato. Así pues, visita las cuatro partes del mapa hasta conseguir las cinco partes. Recoge también todos los objetos que vayas encontrando, como velas, balas de plata u objetos de salud. También hallarás en el área superior izquierda un medallón y el pico, una nueva arma blanca para Henry. Cuando tengas todas las partes, utilízalas en el muñeco y aparecerá una escalera. Baja por ella y usa el medallón en la puerta. Sigue bajando y coge el ascensor para finalizar esta zona.

VUELTA A LA PRISIÓN

Esta vez comenzamos en el techo de la prisión con nuestro viejo conocido intentado acabar con nosotros. Huye de él e investiga los tres pisos de celdas recogiendo todo lo que encuentres. Vuelve a subir hasta la tercera planta y salta al agujero de la celda como lo hiciste la vez anterior para llegar a la cocina. Entra en la habitación donde encontraste al hombre muerto y recoge la camisa. Vuelve a tu cuarto y úsala en el lavadero para que aparezca una nota. Regresa a la prisión y dirígete a la zona de las duchas. Mata al fantasma con una espada y recoge la llave que suelta. Ve a la segunda planta del sótano y accede a la sala del generador. Acaba con los enemigos y baja por la escalera. Habrás terminado con esta zona.

VUELTA A LOS EDIFICIOS

Tras la escena, coge el ascensor y baja. Vuelve a hacerlo por la escalera del mismo. Coge la bola de billar que hay en este lugar. Sube por la escalera y sigue adelante para que tenga lugar otra secuencia. Avanza y hazte con la pelota de voleibol y el medallón. Entra por la puerta y baja por las escaleras. Sigue hasta llegar al bar. Usa la bola en la mesa de billar y vuelve a tu apartamento. Marca el número del bar que puede verse desde la ventana y te dirán que ha cambiado. Anota el nuevo e introduce las cuatro últimas cifras en la puerta con el panel numérico. Vuelve al ascensor y sube hasta la última planta. Sube por las escaleras hasta llegar a la tienda de deportes. Coge las velas que hay en el mostrador, introduce la pelota de voleibol en la canasta y hazte con el palo de golf. Sal por la otra puerta, baja por las escaleras y estarás en la tienda de animales. Coge los objetos, vuelve a la tienda de deportes y entra por la puerta que queda. Avanza hasta llegar a la habitación del cumpleaños. Pon las velas en la tarta y recoge el gato del suelo. Vuelve a la tienda de animales y coloca el gato en la jaula. Entra por la puerta, baja por las escaleras y sigue avanzando. Accede por la puerta del reloj y baja a continuación hasta la última planta. Entra por la puerta del fondo hasta llegar a la zona de la escena entre el Walter adulto y el niño. Vuelve al bar y abre la puerta de la combinación. Baja por la escaleras y te enfrentarás a unos engendros. Debes atacar al jefe real. Cuando lo hagas todos los demás sufrirán daño. Después de acabar con ellos, sal por la puerta y baja las escaleras.

VUELTA AL EDIFICIO DE APARTAMENTOS

Te encuentras en el apartamento 302. Coge los libros de la mesa y las notas de la habitación. A continuación tendrá lugar una reveladora secuencia con el anterior inquilino del piso de por medio. Coge el pico de la pared y entra por el agujero del baño para volver al apartamento de Henry. Utiliza el pico en la pared, entre la habitación y el baño, te llevarás una gran sorpresa. Coge las llaves de su abrigo y podrás liberar por fin la puerta principal. Ahora tendrás que investigar de nuevo todo el edificio, siempre sabiendo que Walter pulula por el mismo intentando acabar con la pareja. En único apartamento que está cerrado es el 105. Para lograr abrirlo tienes que encontrar seis ahorcados. Su localización es la siguiente: el apartamento 104, 103, 102, 101, al lado de la puerta del 104 y al lado del 101 en el pasillo. Vuelve al cuarto y tras la escena coge el cordón umbilical de la estantería. Ahora debes volver al apartamento 302. Salva la partida y prepárate para el enfrentamiento final. Entra donde está el cadáver de Walter y examínalo. Tras la escena salta por el agujero. El combate se desarrollará a contrarreloj, ya que debes vencer a Walter antes de que Eileen muera. Utiliza el cordón umbilical en el monstruo que sale de la pared y aparecerán ocho lanzas. Úsalas contra él y después atácale con todo lo que tengas al Walter adulto hasta que muera.

FINALES

Escape: para conseguirlo, tu apartamento debe estar limpio de «poltergeists» y debes salvar a Eileen.

Madre: tu apartamento debe estar sucio y debes salvar a Eileen.

Muerte de Eileen: tu apartamento debe estar limpio y Eileen debe morir.

21 Sacramentos: tu cuarto tiene que estar sucio y Eileen debe morir.


CRISIS ZONE™
Hay quien se relaja en balnearios.
Otros necesitan un par de G-con™2 entre sus manos.
¿quién se apunta?
Juego en venta disponible con y sin pistola G-con™2.
namco
PlayStation 2
Crisis Zone™ & © 1999 2004 Namco Ltd. G-con45™ & © 1996 Namco Ltd. G-con™2 & © 2000 Namco Ltd. NAMCO is a registered trademark of Namco Ltd. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe, All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.


Compañía: Activision
Género: Aventura
País de Origen: Estados Unidos
Memory Card: 200 KB
http://www.activision.com

POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

Adéntrate por las calles de Nueva York de la mano de Spiderman y sigue nuestras indicaciones para no perderte por ellas. La segunda entrega de Spider-Man aguarda interesantes misiones en las que, entre otras cosas, deberás hacer frente a múltiples enemigos hasta llegar a Octopus



SPIDER-MAN 2

¿Te gustó la película? Sam Raimi ha demostrado ser un director que ha tratado a un superhéroe tan carismático de una forma muy digna y, por una vez, hay que decir que el videojuego basado en la película no es el típico producto basado en una película de éxito, y ***Spider-Man 2*** es de los mejores juegos de acción del momento para tu **PlayStation 2**. Como juego en sí, ***Spider-Man 2*** es bastante fácil, no hay grandes enigmas que resolver y las ayudas de pantalla te indicarán tu objetivo, por lo que esta guía es un repaso de los principales objetivos de cada misión.

CAPÍTULO 1

La mayor dificultad de Spider-Man 2 es no haberlo jugado anteriormente. Para manejar a tu héroe favorito, este capítulo Tutorial te indicará lo que tienes que hacer en cada momento: como subir a las paredes y sobre todo, avanzar con las telarañas a través de las paredes. Debes manejar esta habilidad lo mejor que puedas, porque gracias a ella Spiderman puede avanzar a toda velocidad en su querida Nueva York. Sigue con las instrucciones del Tutorial y podrás conocer todas las posibilidades de tu amigo Spidey.

CAPÍTULO 2

Te adentrarás más en las habilidades lanza-telas de araña de Spiderman. Sigue las instrucciones del juego hasta que llegues a tu primer combate con unos vulgares matones de mala muerte. En este combate deberías practicar todas las tácticas de combate de Spiderman como atrapar en su tela a los enemigos que huyen. También podrás comprobar lo útil que resulta el sentido arácnido en el momento de algún ataque sorpresa por la espalda. Puedes utilizar el botón de evasión para evitarlo, pero ante todo, y dado que Spider-Man 2 es un juego de mucha acción, deberás dominar estos dos capítulos al máximo y no olvides adquirir las mejoras de ataque y defensa, que hay muchas en las tiendas adecuadas.

CAPÍTULO 3

Tras la escena cinemática, ve al punto de destino, donde tendrás que luchar de nuevo y usar intensivamente tu sentido arácnido y tus superpoderes, como la congelación del tiempo que puedes alcanzar si tienes tu barra de vida intacta. Bien, sigue golpeando a los malos y sobre todo, persigue al tipo que lleva una maleta. Atácale y devuelve la maleta a su verdadera dueña, la chica de la tienda, donde tienes que ir atendiendo la señal del mapa. Luego ve hasta la próxima señal en lo alto del rascacielos. Allí podrás cambiar tu ropa y aparecerá otra escena cinemática. Después de la escena ve a la pizzería, el oficio habitual de Peter Parker, allí tendrás que repartir un pedido en tan sólo dos minutos al punto donde indica el mapa. Cumple con tu objetivo y regresa a la pizzería.

CAPÍTULO 4

Ahora tienes que visitar el mejor periódico de la ciudad, The Daily Bugle, dirigido por el mayor enemigo público de Spiderman y al mismo tiempo, jefe del pobre Peter. Sube al tejado y entra a través del corredor del aire. Sal del cuarto de baño y ve a la redacción. Habla con la secretaria, regresa al cuarto de baño y ponte de nuevo el traje de Spiderman. Dirígete al punto amarillo del mapa y allí al de color morado situado en un alto del edificio. Allí podrás hacer la foto que necesitas. Ve al siguiente punto del mapa para hacer una nueva foto, así hasta cinco, y regresa al periódico. Dale a Bobby las fotos, habla con la secretaria y ya podrás dar las fotos al señor Jameson. Tras otra escena cinemática aparece uno de los más fieros enemigos, Rhino. Hazle una foto y evita sus ataques para vencerle, cuando le brille la cabeza, puedes dar al botón de huida, para evitar sus golpes. Al final, él se cansará y podrás atacarle. Repite esto hasta vencerle.

CAPÍTULO 5

Como siempre, acude al punto del mapa. Un nuevo rascacielos, situado esta vez al lado de Central Park. Esto será lo único que tengas que hacer importante en esta misión, pero también puedes encargarte de liquidar unos cuantos maleantes para subir tus puntos de héroe.

CAPÍTULO 6

De nuevo, ve al punto amarillo del mapa. Luego tendrás que ir a cinco

lugares distintos del mapa para recoger unos cuantos objetos fotográficos. En total son cinco y debes recoger todos. Tras hacerlo, se produce un robo en la ciudad, en el punto azul del mapa; allí conocerás a la guapa Gata Negra. Síguela y conseguirás un buen número de puntos.

Ahora deberías visitar a tu amiga Mary Jane. Ve a su apartamento y verás una nota en la puerta. Ahora ve a toda velocidad hasta el teatro porque tienes un límite de tiempo, pero antes cámbiate de ropa.

CAPÍTULO 7

Ve al periódico. Allí te destinan al Metropolitan Arena donde tendrá lugar una curiosa competición y tendrás que demostrar de nuevo lo que sabes hacer con tus redes y tus saltos, pero al final tendrás que enfrentarte a Quentin Beck.

CAPÍTULO 8

Tu próximo destino es el apartamento del Doctor Octavius. Cámbiate de ropa en el tejado y atento a la escena cinemática.

Sal del edificio. Deberías estar ya en la representación de Mary Jane y sólo tienes tres minutos para llegar hasta allí, pero cuando estés en el viaje verás una explosión en un edificio con un montón de malos. Así que ve a por ellos. Primero ve a por el francotirador que está en el tejado, luego a por los demás.

Ahora sigue al camión blanco y detenlo. Elimina a sus ocupantes. Esperemos que llegues a tiempo a la obra de Mary Jane.

Luego sigue a la Gata Negra a lo largo de la ciudad. Verás a otro grupo de tipos con una valiosa estatua de oro en su poder. Derríbalos aunque sea la Gata la que se lleve al final la estatuilla.

CAPÍTULO 9

Entra en el periódico para hacer tu trabajo habitual. Sal y asistirás atónito a un ataque extraterrestre. Ve al punto azul del mapa y sube las escaleras del edificio. Ahora tendrás una misión con límite de tiempo para rescatar a todos los reporteros atrapados.

Ve a por los aliens que están en el aire con tu red.

Tu nuevo destino es la Estatua de la Libertad. Puedes utilizar los platillos volantes para saltar y escalar entre ellos, y así dirigirte a la isla de la Estatua donde tendrás que destruir un número de orbes con el fin de destruir el campo de fuerza que rodea a la Estatua. Entra rápido o de nuevo aparecerá el campo de fuerza. Sube hasta lo alto de la Estatua donde deberás enfrentarte a una especie de cerebro. Una vez destruido, tendrás que ir a la guarida de Misterio, el responsable de todo esto.

Entra por la ventana y en el interior tendrás que golpear a un payaso balancín para adentrarte en un laberinto de espejos. Destruye los espejos y a los enemigos que se han reflejado en los mismos. Cuando veas que un rayo se dirige a un espejo, pasa tres espejos y rompe el cuarto, así se producirá una serie de rayos indicadores que te conducirán a la salida.

CAPÍTULO 10

Puedes aprovechar para comprar unas cuantas cosas y mejorar tus poderes. Como Nueva York sigue invadida por aliens, ve a destruir unos cuantos y así obtendrás jugosos puntos. Tienes que acudir a la demostración de física nuclear del Doctor Octavius, así que antes de entrar cámbiate de ropa.

Tras el incidente, Spidey aparecerá y esta vez deberá destruir los cuatro paneles de control observando los pulsos eléctricos. Y, cuando aparezca una pausa, aprovecha para pulsar y desconectarlo.

CAPÍTULO 11

Vuela por los cielos hasta el tejado del banco. Allí tendrás que enfrentarte a un gran número de ladrones, incluyendo a Octopus. Primero ataca a los humanos y después a Octopus. Esperemos que tengas suerte, porque sus ataques son bastante fuertes. Puedes utilizar una táctica consistente en evitar los golpes de sus tentáculos e intentar inutilizarlos con tu red. Cuando tengas a dos, ataca fuertemente a Octopus y éste huirá.

Sal del Banco y encárgate de los demás enemigos que hay en la puerta. Sigue el punto azul en el mapa y pégate al helicóptero. Te llevará a una cruel escena donde Tía May ha sido atada a la vía del tren. Rescata a Tía May antes del tiempo límite.

CAPÍTULO 12

Ve al punto blanco del mapa, a tu casa. Entra por el balcón, ahora tu nuevo objetivo es el punto azul donde verás a la Gata Negra que te conducirá a Shocker, otro de los viejos enemigos de Spiderman. Síguele hasta el almacén (punto azul) donde tendrás la cita con Shocker.

Como ocurrió con los otros superenemigos, lo mejor es evitar sus ataques y golpearle con tus golpes de siempre, aunque esto genere un campo de energía bastante peligroso para la salud de Spidey. Mientras, la Gata Negra te ayudará con los esbirros de Shocker.

CAPÍTULO 13

De nuevo ve al periódico, punto blanco del mapa, y de allí al punto azul, donde te enfrentarás a un jefe alien. No es muy difícil vencer, así que una vez liquidado regresa al periódico y habla con la secretaria para dar por terminada esta corta pero intensa misión.

CAPÍTULO 14

En este capítulo tienes que ir encargándote de pequeñas misiones hasta que te llegue la orden de ir a por Mary Jane al teatro, pero cuando te encuentres con ella será atacada. No puedes permitirlo y una vez salvada, ve al punto verde del mapa, donde te verás otra vez con la Gata que te reta a llegar a un determinado punto de la ciudad antes que ella, así que utiliza tus mejores técnicas para ir lo más deprisa posible. En este punto encontrarás más enemigos, algunos robots, que te pondrán las cosas bastante difíciles. Esquivar a los robots es sencillo, simplemente ponte detrás de ellos y no te alcanzarán. Tras vencerles habla con la Gata Negra y ve al punto azul del mapa y allí podrás realizar nuevas misiones para conseguir más puntos.

CAPÍTULO 15

Parece mentira, pero ya hemos llegado al final del juego. En primer lugar, ve a tu apartamento trepando por el balcón, como es normal en Spiderman.

Después de la escena, dirígete al punto azul del mapa. Entra dentro del rayo de luz y cámbiate. Habla con Mary Jane, pero ésta será secuestrada por Octopus. Rescátala dentro del límite de tiempo. Ahora ve al punto azul en el mapa.

Entra de nuevo en el rayo azul para luchar contra Octopus en el tren, rememorando la prodigiosa escena de la película. Una vez finalizada esta fase deberás llegar un edificio donde hay un campo de energía manipulado por nueve paneles de control. Tendrás que ir desactivando uno a uno y evitando caerte al agua.

Tras desactivarlos, llegará la batalla final contra Octopus.

Se trata de una batalla complicada y bastante larga, pues Octopus está en lo máximo de su locura y poder. El truco consiste en inutilizar al menos tres de sus tentáculos. Una vez hecho, y aprovechando el tiempo congelado de Spiderman, puedes atacarle y así vencerle.

Realmente el juego no acaba aquí, ya que puedes ir acumulando puntos viajando por toda la ciudad y recolectando nuevas habilidades para Spiderman, pero el modo Historia sí ha llegado a su fin.

UN BUEN CONSEJO

__El camino que os hemos indicado es la base de la historia de Spider-Man 2, pero como ocurre en juegos como GTA hay muchísimas misiones para cumplir y que proporcionan puntos de héroe. Con estos puntos mejorarás las habilidades de Spiderman y es conveniente que antes de pasar a un siguiente capítulo intentes recopilar la mayor cantidad de puntos. Tu amigo arácnido te lo agradecerá.



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.

Violencia · Sexo o Desnudez · Miedo







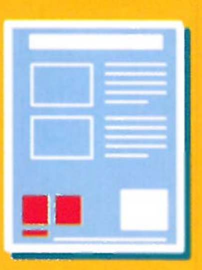
Drogas · Lenguaje Soez · Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños



¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.

Una elección de total confianza





aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
www.adese.es

Samurai Jack

ESPADA DE CRISTAL
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa X, Círculo, Cuadrado, Triángulo.

ESPADA DE FUEGO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

ESPADA ELÉCTRICA
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

VIDA AL MÁXIMO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado.

ZEN AL MÁXIMO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Círculo, X, Cuadrado, Triángulo.



Second Sight

MINIJUEGO
En el nivel llamado «Locura» usa el disco que encuentras en cualquier ordenador de la fase para acceder a un clásico *arcade* llamado *X-Space 92* desde el menú de Aplicaciones.



Mashed



CÓDIGO MAESTRO
En el menú principal del juego introduce todo lo rápido que puedas la siguiente combinación de botones: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. A continuación tendrás acceso a todos los extras y secretos que encierra el juego de **Empire**.

Way of the Samurai 2

TODOS LOS PERSONAJES
Comienza una nueva partida y entra en la pantalla de personalización del personaje. Ilumina la opción de nombre pero no la selecciones. A continuación presiona la siguiente combinación de botones a toda velocidad: L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, Cuadrado. Después presiona Izquierda o Derecha en la pantalla de selección de personajes para observar las nuevas incorporaciones que se han hecho al catálogo.



Silent Hill 4 The Room

CONSEGUIR LA SIERRA MECÁNICA
Acaba el juego una vez y salva partida. Comienza una nueva aventura y, en el nivel del Bosque, busca por la zona donde está el coche aparcado. Allí encontrarás este arma.

TRAJE DE ENFERMERA DE EILEEN
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y busca en el apartamento 302 este curioso extra para el juego. Podrás equipárselo a la vecina la tercera vez que juegues.

TRAJE ESPECIAL DE CYNTHIA
Finaliza el juego con los cuatro finales salvados en el mismo archivo. Comienza un juego nuevo y equipa a Eileen con su traje nuevo para que Cynthia aparezca transformada también.

MODO «ONE WEAPON»
Consigue diez estrellas en el nivel máximo de dificultad para acceder a esta nueva modalidad de juego.





CONCURSO

PSI-OPS The Mindgate Conspiracy

Virgin Play y **PlayStation 2 Revista Oficial** se alían para ayudarte a recuperar tus poderes mentales en el fantástico título *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* para **PlayStation 2**. Si quieres conseguir este título, una fabulosa camiseta y un divertido cerebro de goma, participa en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de octubre.

20 Lotes Juego + Camiseta + Cerebro de Goma



18+

Distribuido en España por Virgin Play
www.virginplay.es

MIDWAY

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy y Nick Scryer son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados

¿Cómo se llama el protagonista del juego?

A) Juan y Medio **B**) Juan-Chu-Zri **C**) Nick Scryer

CONCURSO «PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **psips2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **psips2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de octubre.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡¡¡PONTE LAS PILAS!!!

Si el mes pasado confirmábamos que *PES4* iba a ser una maravilla, en este número os aseguramos que este año, más que nunca en la historia de *FIFA*, el título de EA Sports será tan jugable como el de Konami. Hay menos diferencias entre ambos juegos y mucha más calidad en cada uno de sus apartados.

El género RPG regresa a esta columna... Con los poquísimos juegos de rol que llegan a España y encima algunos de ellos lo hacen sin sus textos en castellano, como *Star Ocean: Till The End Of Time*; y lo peor de todo es que sí ha sido traducido para otros idiomas como el italiano, entre otros.

Moto GP 4

Hola me llamo Oriol, en primer lugar os quiero dar las gracias por tener un lugar donde podamos consultar nuestras dudas.
1.- ¿Saldrá *Moto GP 4*?
2.- Si tengo *GT4*, ¿creéis que vale la pena el *W.R.C.4*?
3- ¿Cuales creéis que son los 5 mejores juegos del año? Ordenadlos de mejor a peor.
Oriol, vía e-mail.

**1.- Aunque Namco no lo ha confirmado oficialmente, una tienda On-line llamada GameStop ha anunciado su lanzamiento para el póximo mes de febrero.
2.- Por supuesto; aunque *GT4* poseerá un modo rally, al igual que la anterior entrega del juego de Polyphony, *WRC4* será más real.
3.- Está claro que el primero de la lista es *GTA: San Andreas*; entre los «finalistas» y con una calidad similar, podríamos destacar *Silent Hill 4, KillZone, Pro Evolution Soccer 4*.**

El nuevo Splinter Cell

Hola. Enhorabuena por vuestra revista. !Ya hay ganas de llegar al número 100! Ahora me gustaría haceros unas preguntas:
1.- ¿Sabéis para cuándo saldrá el siguiente *Splinter*? Y si es así, ¿sabéis si añadirán más dificultad?
2.- ¿Para cuándo la segunda parte de *Enter The Matrix*?
3.- ¿Qué juego me recomendáis para cuando salga, *Pro Evolution Soccer 4* o FIFA *Football 2005*?
4.- ¿Se sabe algo de *Need For Speed Underground 3*?
5.- ¿Qué juego me recomendáis para jugar On-line?
Borja Lopez, vía e-mail.

**1.- *Splinter Cell: Chaos Theory* no llegará al mercado hasta 2005. Suponemos que su dificultad no será lo único que se ha visto modificado o aumentado en esta tercera entrega, ya que Ubi Soft asegura que *Pandora Tomorrow* aparecerá una actualización del primer *Splinter*, al lado de *Chaos Theory*, una auténtica secuela.
2.- Aunque no hay nada confirmado, se rumorea que Shiny está trabajando en un nuevo título basado en la trilogía *The Matrix*... también se dice que aparecerá para la siguiente generación de consolas, así que habrá que esperar un par de añitos como mínimo.
3.- Este año, ambos juegos son más parecidos que nunca. Siempre hemos sido admiradores de la saga de Konami, pero toda la redacción ha reconocido la altísima calidad de *FIFA 2005*. Esta temporada va a ser más difícil decantarnos por uno de ellos.
4.- Aún no sabemos ni siquiera todo lo que nos gustaría de *NFSU2*... ¡Dadnos un respiro!
5.- *SOCOM* y *SOCOM 2* son los reyes de la red, pero también puedes disfrutar con *Syphon Filter: Omega Strain* y, en breve, con el impresionante *KillZone*.**

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.

La Resistencia de PSP

Hola a todos soy Pablo y me gustaría haceros algunas preguntas.
1.- ¿*Pro Evolution Soccer 4* se podrá manejar igual que *PES3* o cambiarán los controles?
2.- En *GTA: San Andreas* ¿será obligatorio tener que comer? ¿O se podrá poner algún truco para que no lo necesite?
3.- ¿**PSP** resistirá a los golpes?
4.- ¿Sacarán *SSX 4*? Si es así, ¿para cuándo saldría?
Pablo Caretti, vía e-mail.

**1.- Los controles de *PES4* serán prácticamente idénticos a los de la anterior entrega; tan sólo encontraremos diferencias en la forma de ejecutar ciertas acciones y en el desarrollo de los partidos en general, pero no en el control.
2.- Suponemos que habrá algún tipo de truco pero, ¿de verdad te gustaría eliminar una de las novedades más originales de *GTA: San Andreas*?
3.- Será tan resistente como un teléfono móvil de última generación, un PDA o un portátil; es decir, que será más bien poco resistente.
5.- EA Sports BIG aún no ha soltado prenda sobre la próxima versión de *SSX*, aunque teniendo en cuenta el éxito de las anteriores entregas, no tardará mucho en hacerlo.**

De mejor a peor

Hola. Tan sólo tengo esta duda:
1-.¿Me podriais ordenar de mejor a peor estos juegos: *Spider-Man 2, GTA: San Andreas, Futurama, Ratchet & Clank 3, Catwoman, Shrek 2 y SOCOM 2*?
Rafa, vía e-mail.

1.- Nos lo has puesto fácil; *GTA: San Andreas, Ratchet & Clank 3, SOCOM 2, Spider-Man 2, Shrek 2, Futurama y Catwoman*.

WWW.MOVILATOPE.COM

MELODIAS POLIFÓNICAS...

VIDEO JUEGOS ©

Juego	Código
Prince of Persia Las Arenas del tiempo	1281
Blocks	1272
BMW 1 Challenge	1552
Tragacocos	1410
Buscaminax	1542
Solitario	1013
Pandora Tomorrow	1094
Carlos Sainz	1600

DISEÑOS ALUCINANTES

ENVÍA START Código del juego AL 5646

Ej: envía START 1272 al 5646 para jugar al "Blocks" en tu móvil.

TAMBIÉN AL: 806 52 62 10

TOP 20

84744 Maio
84822 Opa opa
84203 Dos gardenias
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
82652 Fiesta Pagana
84267 Buleria
84428 Asturias
84519 Left outside alone
84720 Lola
82935 Noches de bohemia
84252 Hey ya
84068 Du hast
84226 Cafe del mar
84920 Pastillas de freno
84520 Oye el boom
83584 Bring me to life
84216 La costa del silencio
80093 Equador

ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA o SONIDOS REAL AL 5646

Ej: envía BSO 80093 al 5646 para que suene "Equador" en tu móvil.

CINE

84066 Psicosis
84440 Sr.de los ani...
80017 Mision Imp...
84067 El Exorcista
84064 Star Wars
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84936 Kill Bill
84207 El Padrino
84759 Gladiator
84724 El bueno...
80043 Terminator
80091 20th Century Fox
80014 James Bond

806 52 62 50

POP

80726 No woman no cry
84652 My band
80001 In Da Club
84061 Shut up
84676 Don´t tell me
80472 Every breath you...
83662 Crazy in love
80269 Freestyler
84248 Losing my religion
83950 Moonlight shadow
84779 Mariacaipirinha
80406 Take on me
84675 Summer sunshine
84683 Fuck it

ESPAÑOLAS

84731 La vida al reves
84426 Abre tu mente
82886 Ni más, ni menos
84090 Tengo
84734 Insoportable
84531 La chica de la habitacion...
84500 Te quise tanto
84532 Ya nada volvera a ser...
83902 Son de amores
82247 Cannabis
84852 Duele el amor
84642 Angel malherido
84586 Al menos ahora
84791 La rueca
83849 Molinos de viento
82380 Dame Veneno
84833 Bambu bambu

ROCK

84624 The trooper
80277 Nothing else matters
80239 Final Countdown
80111 Sweet Child of Mine
80293 Its my life
80298 Master of Puppets
81459 Smoke on water
80062 In The End
80137 Enter Sandman
80623 November Rain
83885 Numb

HIMNOS

84490 Asturias patria
84436 100 Real Madrid
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
83809 Guardia Civil
84494 La internacional
84362 Champions League
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83808 H. de España
83188 Real Madrid
84094 H. Republicano
84489 Els segadors
82123 Athletic Bilbao
82124 Atletico Madrid

TELEVISIÓN

83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84433 N.V a la cama
80131 Buffy Cazavamp
83834 La abeja maya
80174 Expediente X
80065 Friends
80074 El equipo A
80048 El coche fantastico
83884 El Prin. de Bel air
83648 La familia Munster
84268 Embrujadas
80249 Futurama
84692 Rasca y pica
84930 Del pita del

DISCO

83863 Fallin high
83814 Satisfaction
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti
83228 Samba Adagio
83675 Flight 673
84776 Stripped
80642 Enjoy the silence
81664 Children
84263 Traffic
84605 Shin chan dance
84572 Infected
80041 Heaven

...SONIDOS REALES

POLICIA	Todos se sentiran como en N Y al oirlo
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela
RISA	Carcajada... Para mearse de risa.
MOTOR	Arranque de una harley davidson.
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada...¡De miedo!!!
ORGASMO	Esta chica lo está pasando muy bien

Ej: envía BSO TARZAN Al 5646 y gritará de verdad cuando te llamen!

...Y IMITACIONES DE FAMOSOS

"Coge el teléfono..." dicho por:

TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
DINIO	No te volverás a confundir...
PAPUCHI	Eso sí que es rarrrrro
BORIS	Histérico como siempre
TAMARA	Más "tamaresco" que nunca
POCHOLO	De locura... ¡A tope!

SGAE Sociedad General de Autores y Editores SGAE/MV&M/ 513/09/3019

Ej: envía BSO BORIS al 5646 y la voz de Boris te avisará cuando te llamen

41042 37810 41057 41055 39739 41053 41064 36525 41061

36329 39261 41056 39926 39952 40052 36927 39740 35937

39918 45007 37602 39920 40049 41063 37806 37215 38910

2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar

STOP

39054 41038

ENVÍA TELE Código FOTO o ANIMACIÓN AL 5646

Ej: envía TELE 41060 al 5646 para tener al MONITO en tu móvil.

TAMBIÉN AL: 806 52 62 60

39078 41080 41083 41077

39057 39048 41060 39738 39081 38883

Marijuana

37545 37488 39923 37010 36648 35936

41052 39943 36491 39256 41048 37489

ESPECIAL GARFIELD

Garfield © Paws - Mobibase

FOTOS

39968 39973 39975 39972

Ej: envía TELE 39973 al 5646 y tendrás al GARFIELD en tu móvil.

ANIMACIONES

MISSYOU BUENIN JUGUETON SURFISTA

Ej: envía TELE BUENIN al 5646 y se moverá Garfield en tu móvil.

No ha dado la espalda a lo nuevo. Nunca olvida su pasado. Desde los templos budistas y santuarios sintoístas a la alta tecnología, Tokio constituye una experiencia inolvidable. Compruébalo

東京

TOKIO



AYER, HOY Y MAÑANA

Te damos la oportunidad de acompañarnos por una de las ciudades más grandes del mundo. Donde es fácil sentirse anónimo y dejarse llevar. Donde conviven como en ninguna otra parte del globo la tradición y la modernidad. Donde junto a enormes rascacielos que albergan importantes oficinas, nos encontramos antiguos templos de madera. Serios trajes y corbatas frente a divertidos quimonos. Lugares idóneos para encontrarse con uno mismo frente a calles repletas de almas que caminan al ritmo que impone pisar el suelo de una ciudad que está muy viva. Sin duda, hablamos de *Edo*, de Tokio, de la «capital oriental». Si te hemos convencido y te animas a ser uno más entre sus 12 millones de habitantes, debemos pedirte algo a cambio. Tendrás que descalzarte a la entrada de algunos edificios, olvidarte del cuchillo y el tenedor y aprender algunas expresiones de uso cotidiano. Si aquí, en España, has presumido de ser el rey del *karaoke*, en la capital de Japón tienes la oportunidad de demostrarlo. ¿Trato hecho? Si es así, *Hajimemashite*, o lo que es lo mismo: «mucho gusto».

Con tu permiso, vamos a alterar el ritmo habitual de las guías de viaje y vamos a empezar nuestra particular aventura regalando a nuestros estómagos una tradicional comida japonesa. Y es que después de más de 12 horas de avión, sin incluir las escalas, con el

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

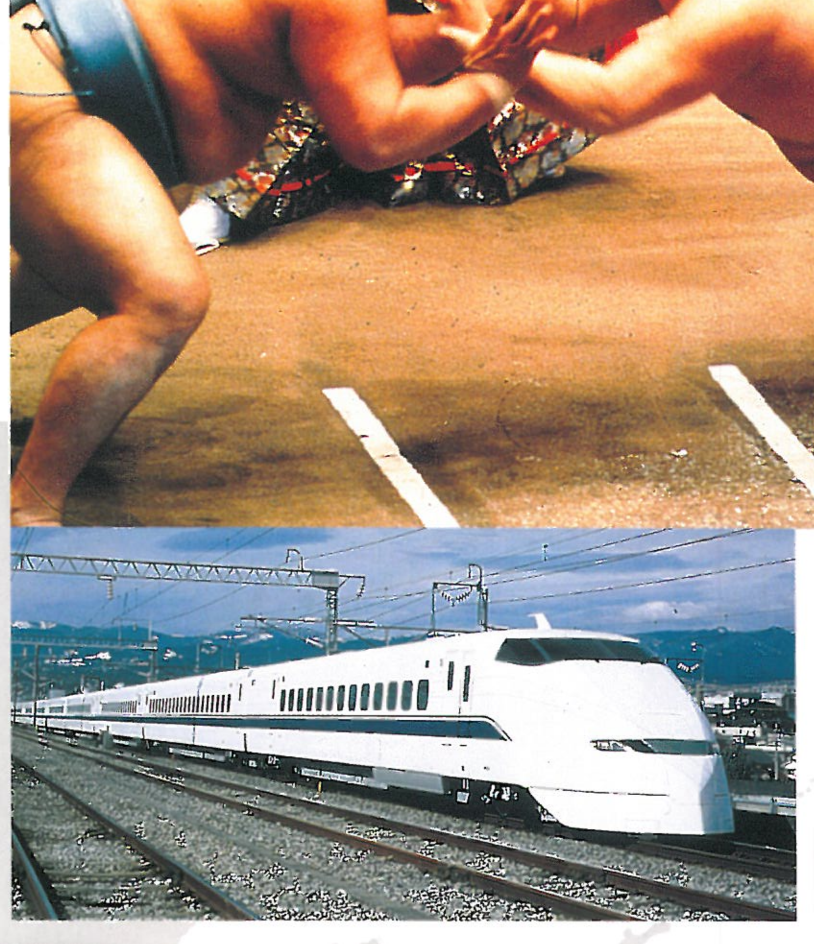


東京



COSTUMBRES

Sobre estas líneas, el plato conocido como «Kaisei Ryori». Fue una comida consumida por los monjes *Zen*. Consta de una sopa, arroz blanco y tres platos más. Actualmente está considerada alta cocina japonesa. Junto a esta imagen, podemos apreciar un combate de sumo. Se trata de una lucha entre dos contendientes que se enfrentan en un ring llamado *doyho*, ataviados sólo con un cinturón, el *mawashi*. Hoy en día es el deporte nacional de Japón por excelencia y los luchadores destacados son verdaderas estrellas.



TRANSPORTES

Si es posible, utiliza el taxi sólo lo necesario. Puede salirte demasiado caro. Las líneas de trenes y metros forman una extensa red interconectada que cubre la mayor parte de la ciudad. A la izquierda, el shinkansen o «tren bala». Su primer servicio fue inaugurado en 1964 a raíz de las Juegos Olímpicos de Tokio. Su velocidad media es de 270 Km/h alcanzando máximos de 300 Km/h, todavía muy por encima de otras líneas de alta velocidad.





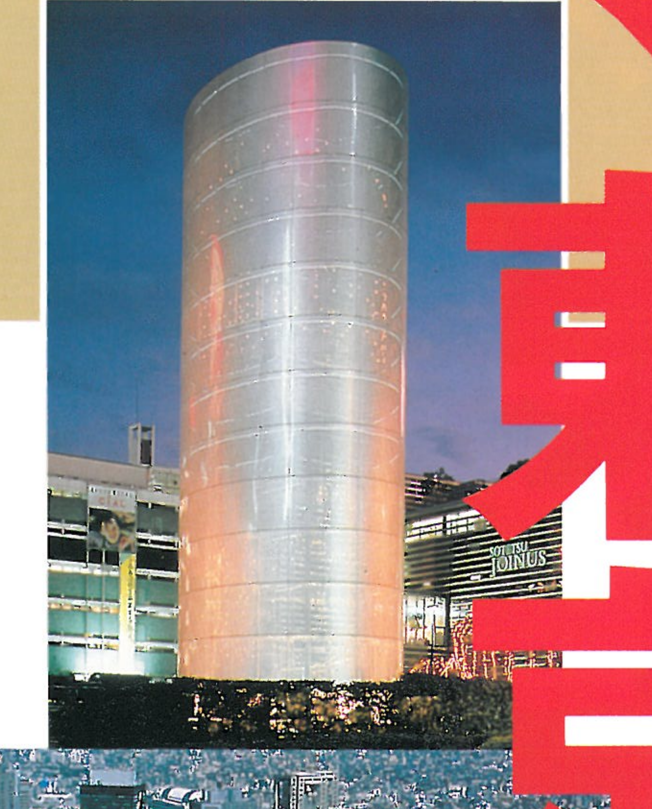
TEATRO KABUKI

El teatro Kabuki es una de las expresiones artísticas tradicionales más representativas de Japón, con espectaculares escenarios, vestidos y maquillajes. Incluye acción dramática en forma de duelos de espadas.

estómago vacío hay quien no tiene fuerzas para apreciar las peculiaridades de esta capital de 2.100 kilómetros cuadrados. Por unos días olvídate de la *pizza*, las hamburguesas y de los guisos patrios. Haz un esfuerzo. Todo es cuestión de investigar. Seguro que entre la gastronomía nipona encuentras algo de tu agrado. Te recomendamos la tempura de gambas, verdura, pescado y el *tonkatsu*, un apetecible escalope de cerdo empanado, servido con col cruda desmenuzada. Hay vida mucho más allá del *sushi*.

Tras un pequeño descanso en el alojamiento que hayas escogido (los más rentables son los albergues de la juventud), lánzate sin miedo a la calle. Si no te atreves a agarrar un plano y ser tu propio guía, no te agobies. Hay tres compañías que ofrecen recorridos turísticos de interés especial por la mañana, mediodía, tarde y noche, con guías que hablan inglés.

Del Tokio tradicional merece la pena una visita al *Santuario Meiji*. Rodeado de árboles, y dedicado a Meiji, el «Padre del Japón Moderno», acoge un jardín famoso por su río de lirios. Infórmate sobre si el Palacio Imperial está abierto. Si la respuesta fuese afirmativa, condúcete por el elegante Puente Doble hacia la entrada principal. Y una vez dentro no te pierdas ni un solo detalle del antiguo castillo de *Edo*. El Jardín Este del Palacio, diseñado hace



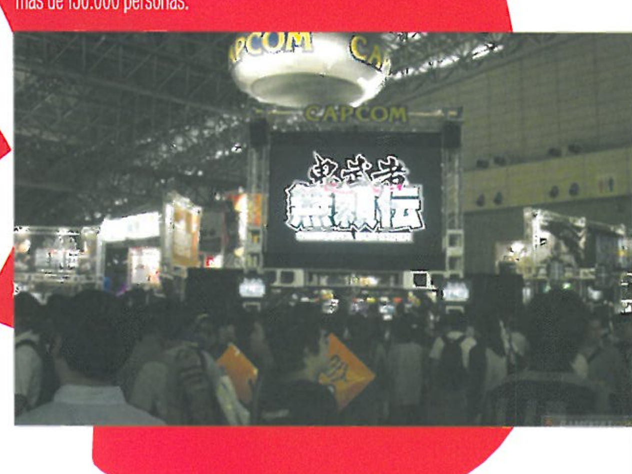
Junto a estas líneas podemos apreciar la Torre de los vientos. Diseñada por Toyo Ito, su estructura de aluminio y espejos reflejan la luz durante el día y durante la noche su iluminación produce efectos espectaculares. Tras las calles plagadas de rascacielos, Tokio esconde un templo, un santuario, una casa tradicional de madera que nos recuerda su atractivo pasado

東京

TOKYO GAME SHOW



Del 24 al 26 de septiembre, Tokio se convierte en la capital del videojuego por excelencia. Hablamos del **Tokyo Game Show**, una feria que año a año nos ofrece las novedades más importantes de las principales compañías. Guapas azafatas, jóvenes japoneses disfrazados de sus personajes de videojuego favoritos, cientos de periodistas de todo el mundo, profesionales y aficionados, se dan cita en el *Makuhari Messe* de Tokio para sacar el máximo partido a sus cientos de *stands* y a todas y cada una de sus conferencias y presentaciones. La entrada de adulto para un día cuesta 1.200 Yenes. Los niños pasan gratis. A esta cantidad has de sumar el precio de todos aquellos artículos de *merchandising* de los que puedas encapricharte. El año pasado la visitaron más de 150.000 personas.



NUMEROSOS FESTIVALES, MATSURI, LLENAN EL CALENDARIO JAPONÉS DURANTE TODO EL AÑO. LA MAYORÍA TIENE SU ORIGEN EN RITOS ANCESTRALES

300 años, es impresionante. Si dispones de suficiente tiempo, no sería mala idea que te paseases por los templos *Sengakuji*, *Zojoji* y *Asakusa Kannon*. La historia de Tokio está escrita en cada una de sus estatuas, de sus lápidas, de sus paredes. Si de compras hablamos, *Edo* es un paraíso para los consumidores. *Ginza*, por tradición, es la zona de compras más exclusiva, con un gran número de almacenes y tiendas especializadas, compite con enclaves como *Aoyama*, *Shibuya*, *Harajuku* y *Shinjuku*. Esto es sólo una mínima parte de lo que Tokio puede ofrecerte.

En la Embajada de Japón en Madrid pueden darte más información si has decidido adentrarte en la aventura nipona. Hay opciones para todos los presupuestos y recuerda, un euro equivale a poco más de 127 Yenes.

Más información en http://jin.jcic.ot.jp



A la derecha, una instantánea de Asakusa. Los santuarios son de gran atractivo turístico. Junto a la ceremonia Ikebana (arreglo floral), todo un rito en Japón, observamos el monte Fuji desde la costa de Miho-no-Matsura, que se prolonga a lo largo de seis kilómetros de un bosque de pinos





En Kill Bill, la Mamba Negra maneja la Katana incluso mejor que el mismísimo Sensei.
En Soul Calibur y Mortal Kombat podrás practicar muchas de estas disciplinas japonesas.

eventos



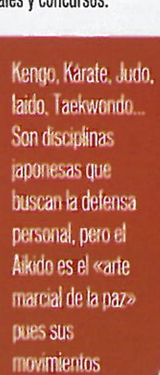
Curso de Aikido

Si te apasiona esta disciplina y quieres conocer más de cerca el «arte marcial de la paz», el 2 y 3 de octubre en Madrid se realiza un Curso Internacional de Aikido, impartido por Doshu Moriteru Ueshiba. El lugar escogido es el Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo.



Cultura japonesa

No te pierdas esta gran oportunidad para empaparte de todo lo que rodea a la cultura japonesa. El 25 y 26 de septiembre en Castellón, se celebran las VI Jornadas de Manga, Anime y Cultura Japonesa. Las actividades que se desarrollarán en estas jornadas comprenden la proyección de películas, exposiciones (katanas, cómics...), exhibición de artes marciales y concursos.

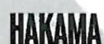


Kengo, Karate, Judo, Iaido, Taekwondo... Son disciplinas japonesas que buscan la defensa personal, pero el Aikido es el «arte marcial de la paz» pues sus movimientos huyen de la violencia. En el Aikido no hay combate ni competición, «la verdadera competición es con uno mismo». Este particular arte marcial fue desarrollado por O Sensei Morihei Ueshiba en la segunda mitad del siglo XX y consiste esencialmente en el estudio de los movimientos técnicos en relación con las sensaciones que se perciben del compañero.



KEIKOGI

Consta de chaqueta y pantalón, y son similares a los de otras disciplinas como el Judo o el Karate, sólo que para practicar el Aikido es preferible que los conjuntos en vez de algodón estén tejidos en «grano de arroz» ya que son más resistentes y absorben mejor la transpiración. Tradicionalmente el Keikogi se lleva puesto sin ropa interior, salvo las mujeres que suelen llevar un maillot bajo la chaqueta y un lazo que evite descubrir el pecho.



HAKAMA

Originariamente utilizado por jinetes, samurais y nobles, el Hakama es una especie de falda-pantalón plisada que sólo se ha de poner cuando se tiene cierto nivel y conocimientos sobre el Aikido. Sin embargo, las mujeres pueden llevarlo desde el principio. Además de ser un atuendo distintivo de otras artes marciales, el Hakama ayuda a adquirir una correcta postura en la ejecución de las técnicas.





ARMAS

Jo, Tanto, Bokken y Katana. El aikidoka ha de elegir la que mejor se ajuste a sus características físicas, a su agarre y equilibrio, pues la mayoría de los movimientos del Aikido tienen mucho que ver con el manejo del sable (Ken). El Bokken es el sustituto de la Katana en madera, el Jo es un palo largo a modo de lanza y el Tanto es una especie de cuchillo de madera.



KEIGO OBI

Cuando se lleva Hakama no es aconsejable utilizar un cinturón como los de Judo, sino más bien como los que practican Iaido. El tejido debe ser de algodón y sólo se puede llevar el blanco o el índogo, ya que el negro es para los yudansha.

ARTES MARCIALES

Gran parte del catálogo de títulos de PlayStation 2 está destinado a la práctica de artes marciales, como Mortal Kombat o Soul Calibur. Y no hace muy poco Tarantino nos sorprendió con un largometraje que parecía extraído de un videojuego. Estética, escenografía, e incluso atuendos, echa un vistazo y conviértete en un gran samurái

Bolsa de Adidas unisex con compartimentos en su interior.

Pantalón de deporte Adidas con clásicas líneas blancas en los laterales para ella.

ESTILO LIBRE

Es cierto que practicar cualquier disciplina proveniente del Sol Naciente requiere vestir un quimono específico. Pero nosotros te ofrecemos nuestro particular quimono oriental para entrenar.

Zapatilla Adidas para él con un orinal diseño, ideal para actividades como el Tai Chi.

Zapatilla Nike para ella con talón Shox para una mayor amortiguación.

Camiseta de manga larga con tecnología sin costuras de Nike para ella.

Pantalón de deporte 3/4 de Liberto para él.

Camiseta sin mangas de corte atlético de Liberto para él.

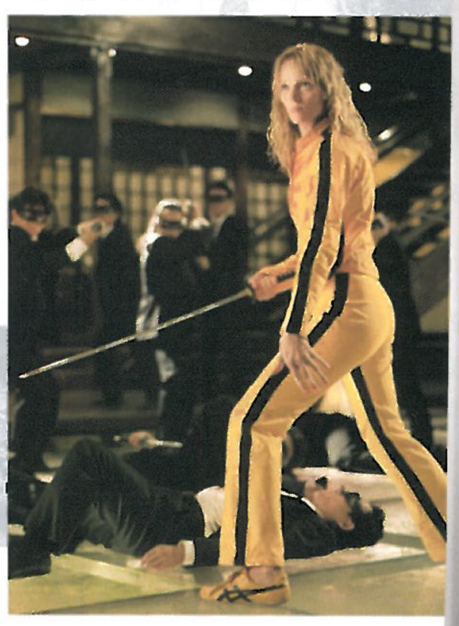
Lo oriental cada vez acapara más la atención de la vida occidental, como la decoración, la alimentación y por supuesto la moda

ARTES MARCIALES

Aunque también pueden ser empleadas para mejorar la salud, la mayoría de las artes son sistemas de combate y comparten el mismo objetivo, la defensa personal. Hay muchas escuelas y estilos así que, si decides aprender uno, antes infórmate bien. En España hay infinidad de Federaciones.

COMO MAMBA NEGRA

Si te va el rollo *Kill Bill* hazte con las gafas que lleva Uma Thurman en la segunda parte o con las zapatillas Onitsuka Tiger, modelo Scopri Tai Chi, que luce en la primera.



DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS PARA TU MÓVIL!



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Eres el líder de un escuadrón de élite ¡y la última esperanza del mundo contra el terrorismo!



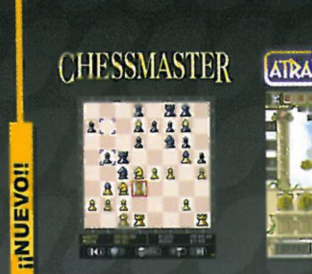







¡¡NUEVO!!

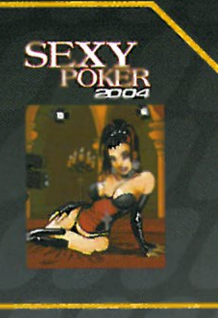
CHESSMASTER



gameloft ATRAPAPALABRA



SEXY POKER 2004



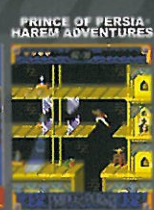
ACCIÓN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL EXTENDED OPS — RAIL RIDER — NIGHTMARE CREATURES — TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW




AVENTURA

XIII — PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES — RAYMAN 3 — GULO'S TALE — PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME




TIROS

SIBERIAN STRIKE — EARTH INVASION — PLANET ZERO — RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD





DEPORTES

2004 REAL FOOTBALL — SKATE & SLAM — SPEED DEVILS — BLOCK BREAKER





¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO OP94
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OP94 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1,006€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc. SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.






Sony Ericsson T610 — Nokia 3510i — Samsung E700 — LG 5300i — Motorola V500

(2) Lista de teléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson T610, Z600, Motorola T720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados

Más juegos de calidad en
gameloft
www.gameloft.com

Al utilizar nuestros servicios, el número de tu móvil quedará grabado en nuestra base de datos. Conforme a la legislación vigente, tienes derecho al acceso, rectificación y cancelación de tus datos en http://www.gameloft.com/optout. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras.



POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

La fiebre de los remakes sigue pegando fuerte en Estados Unidos

TAXI

Hollywood adapta otro éxito del cine galo. Queen Latifah hereda el papel que interpretara Samy Naceri en el original francés, escrito por Luc Besson.

http://www.taximovie.com

CRIMINAL

Remake Made In USA de la argentina **Nueve Reinas**, con John C. Reilly, Diego Luna y Maggie Gyllenhaal.

http://wip.warnerbros.com/criminal

THE MOTORCYCLE DIARIES

A principios de los 50, el joven Ernesto «Che» Guevara, interpretado por Gael García Bernal, se embarcó en un viaje en moto por sudamérica que marcó su vida.

http://www.motorcyclediariesmovie.com

NATIONAL TREASURE

El espíritu de Indiana Jones está presente en esta aventura protagonizada por Nicolas Cage, que se estrenará en España el 3/12 con el título de *La Búsqueda*.

http://nationaltreasure.movies.go.com

RON PERLMAN ES HELLBOY, HÉROE MALHABLADO Y HABITUAL FUMADOR DE PUROS

LA OBRA MAESTRA DE MIKE MIGNOLA

Consagrado como uno de los autores más personales del cómic USA, Mike Mignola se labró una reputación trabajando junto a maestros de la talla de Walter Simonson o Howard Chaykin. ¿Quién no recuerda *Batman: Luz De Gas* o la adaptacion a cómic del Drácula de Coppola? El director de *El Padrino* quedó tan impresionado con su trabajo, que le encargó desarrollar los *storyboards* del filme (algo que repetiría con *Blade II* y *Atlantis*, de **Disney**). En ***Hellboy***, Mignola aunó labores de guionista e ilustrador, con una efectiva combinación de horror, acción y humor que consigue que quien prueba a leer un cómic de ***Hellboy*** quede enganchado al personaje para siempre. Si quieres hacer la prueba, comienza con *Semilla De Destrucción*, editado aquí por **Norma**.

CINE
Lo mejor de la cartelera

POR BRUNO SOL

HELLBOY

TITULO ORIGINAL: **HELLBOY**
DIRECTOR: **GUILLERMO DEL TORO**
GUIÓN: **GUILLERMO DEL TORO, PETER BRIGGS**
REPARTO: **RON PERLMAN, JOHN HURT, SELMA BLAIR, RUPERT EVANS, KAREL RODEN, JEFFREY TAMBOR, DOUG JONES, BRIAN STEELE, LADISLAV BERAN, BIDDY HODSON**
GÉNERO: **CIENCIA-FICCION**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR PICTURES**

Un superhéroe diferente a todos

El mejicano Guillermo del Toro luchó durante años para sacar adelante la adaptación del popular cómic de Mike Mignola, bajo sus condiciones y con el protagonista de su elección, Ron Perlman. El actor, todo un experto en soportar maratonianas sesiones de maquillaje desde los tiempos de *El Nombre De La Rosa*, consigue transmitir el aire burlón del héroe de las páginas de Mignola, un diablo invocado por los nazis en plena Segunda Guerra Mundial pero que acaba siendo reclutado por los americanos para combatir todo tipo de amenazas sobrenaturales. Junto a ***Hellboy***, aparecen en la película todo el plantel de aliados y enemigos del cómic: la atormentada Liz Sherman, Abraham «Abe» Sapien, Rasputin y el nazi mecánico Karl Kroenen. El guión, obra del propio Del Toro, logra aunar acción y espectáculo sin traicionar la obra original, algo casi imposible de conseguir en el universo de las adaptaciones cinematográficas de cómics. Como recompensa, ***Hellboy*** arrasó en la taquilla veraniega de Estados Unidos y se metió en el bolsillo a todos los *fans* del cómic de Mignola. ¡Y ya prepara una segunda parte para 2006!

Como en el tebeo original, Hellboy tiene auténticos problemas para confesar sus sentimientos a Liz









Los nazis invocaron a Hellboy, pero éste cayó en manos de los aliados, que le convirtieron en un arma para el bien

KAREL RODEN ES RASPUTÍN. ÉL FUE QUIEN INVOCÓ A HELLBOY

SELMA BLAIR ES LIZ SHERMAN, LA PIROQUINÉTICA DE LA QUE ESTÁ ENAMORADA HELLBOY (EN SECRETO).



DOUG JONES ES ABE SAPIEN, ANFIBIO COMPAÑERO DE FATIGAS DE HELLBOY



LADISLAV BERAN ES KROENEN, EL TERRORÍFICO NAZI MECÁNICO





Entre los protagonistas, Kathryn Morris, conocida actualmente por la serie Cold Case (Caso abierto)

POR I.G.

CAZADORES DE MENTES

Siete víctimas en busca de su asesino

El director de esta cinta, Renny Harlin, orquesta con gran maestría visual una especie de partida de Cluedo cinematográfica que sirve de homenaje al clásico *Diez Negritos* de Agatha Christie. En vez de diez, en este ***Cazadores De Mentes*** son siete las presas que se quedan aisladas en una isla durante un par de días. Lo mejor del argumento es que en esta ocasión desde el principio se sabe que se trata de un juego: siete aspirantes a agente del FBI deben superar una retorcida prueba surgida del cerebro de su entrenador, el agente Harris (Val Kilmer). El guión de Wayne Kramer y Kevin Brodbin consigue despistar al espectador en un par de ocasiones utilizando un lenguaje audiovisual de última generación, a base de golpes de efecto que sobresaltan al público, retratados con pulidos efectos especiales y un montaje de las secuencias en las que los planos encajan como un guante.

«SIETE ASPIRANTES A AGENTE DEL FBI AISLADOS EN UNA ISLA DURANTE UN FIN DE SEMANA»



POR B.S.

CUESTIÓN DE PELOTAS

Lo último en deportes extremos: ¡el balón prisionero!

Tremendamente popular en Japón (¿quién no recuerda las *coin-op* de **Technos** y aquella serie titulada *Bola De Dan*?), el balón prisionero no ha pasado en occidente de ser un mero ejercicio de educación física en los colegios. Ahí radica el principal *gag* de ***Cuestión de Pelotas***: convertir este deporte infantil en una competición extrema. Los héroes, capitaneados por Vince Vaughn, son unos *freaks* de gimnasio de tercera que intentarán ganar el torneo, enfrentándose al equipo de Ben Stiller, que por una vez afronta el rol de villano. Lo mejor, los cameos de Lance Armstrong, David Hasselhoff y Chuck Norris y el documental de los años 50 que explica las reglas de este «deporte».

EL SITE DEL MES
http://www.re2.com

Resident Evil: Apocalypse

Una pesadilla inspirada en el Resident Evil 3 de PSone

Ver a un Némesis de carne y hueso es el gran atractivo de la secuela de *Resident Evil*, con Milla Jovovich repitiendo como heroína, acompañada de Jill y Carlos, los dos protagonistas del *RE 3*. En este *site* encontrarás el tráiler e información del filme, que se estrenará en España el 5/11.





TÍTULO ORIGINAL:
MAR ADENTRO
DIRECTOR:
ALEJANDRO AMENÁBAR
GUIÓN:
ALEJANDRO AMENÁBAR,
MATEO GIL
REPARTO: JAVIER
BARDEM, BELÉN RUEDA,
LOLA DUEÑAS, MABEL
RIVERA, CELSO BUGALLO,
CLARA SEGURA, JOAN
DALMAU, ALBERTO
JIMÉNEZ, FRANCESC
GARRIDO
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: ESPAÑA
DISTRIBUIDOR:
SOGECINE

por Ana Márquez

MAR ADENTRO

Amenábar abandona lo «comercial» para hacer un emocionante canto a la vida

La lucha de una muerte digna desde la vida de Ramón Sampedro ha llevado a Amenábar a ahondar en un delicado y polémico problema social para hacer un largometraje realmente estremecedor. ***Mar Adentro***, basado en hechos reales, te sumerge en los sentimientos de un hombre tetrapléjico que durante 30 años trató de salir de su propia cárcel, la vida. Prohibida en España la eutanasia, Ramón sabe que sólo la persona que de verdad le ame será la que le ayude a llevar a cabo su deseo de abandonar este mundo. Una dura reflexión interpretada por un correctísimo Javier Bardem y una Belén Rueda sorprendente, contada desde el corazón y con cierto sentido del humor. Sin duda, 125 minutos de dolor y risa amarga en los que se te encoge el corazón.



Bardem ha conseguido un gran trabajo gestual y de voz para dar vida a Ramón Sampedro

por I.G.

LA SOMBRA DE UN SECUESTRO

Una reflexión sobre las cuatro cosas importantes de la vida



TÍTULO ORIGINAL:
THE CLEARING
DIRECTOR:
PIETER JAN BRUGGE
GUIÓN:
PIETER JAN BRUGGE
REPARTO: ROBERT
REDFORD, WILLEM
DAFOE, HELEN MIRREN,
ALESANDRO NIVOLA,
MELISSA SAGEMILLER,
MATT CRAVEN
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
HISPANO FOXFILM

El director de la película, por cierto debutante, el holandés Pieter Jan Brugge, ya había producido historias como *El Informe Pelícano*, *Heat* o *El Dilema*. En ***La Sombra De Un Secuestro***, si echamos manos de los tópicos del mundo del cine, diremos que le traiciona su origen europeo y sacrifica el trato del suspense de lo que se define como *thriller*, al servicio de un retrato profundo de tres personajes totalmente definidos gracias a los talentos interpretativos de R. Redford, W. Dafoe y H. Mirren. De hecho el propio Brugge reconoce que su idea era la de desarrollar la reacción emocional de las personas que sufren las consecuencias de un secuestro, a raíz de un caso real que ocupó las portadas de la prensa holandesa años atrás. Para reafirmar esta idea, sólo fijarse en el título original: *The Clearing*.

■ El cuarto DVD incluye una galería con todas las múltiples variaciones en los cartones de las tres películas

DIRECTOR:
GEORGE LUCAS, IRVIN KERSHNER, RICHARD MARQUAND
REPARTO: MARK HAMILL, HARRISON FORD, CARRIE FISHER, ALEC GUINESS, DAVID PROWSE, ANTHONY DANIELS
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS

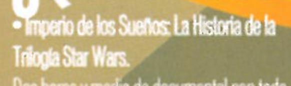
V.P.: 54,99

Por Bruno Sol

TRILOGIA STAR WARS

El lanzamiento más importante en la historia del DVD

Con las sagas *El Padrino, Regreso Al Futuro* e *Indiana Jones* en formato digital, todas las miradas estaban puestas desde hace años en la trilogía galáctica de George Lucas, la última obra maestra en rendirse al formato DVD. **Lowry Digital**, los magos que restauraron la Blancanieves de **Disney** y la trilogía del doctor Jones, han eliminado más de 10 millones de motas de polvo y suciedad del metraje original de la trilogía clásica *Star Wars* para ofrecer la máxima calidad visual, mientras que **Skywalker Sound** se ha encargado de la remasterización del sonido en *Dolby Digital 5.1 EX* (tanto en castellano como en inglés). Sin entrar a valorar los rumoreados cambios en determinadas escenas de las tres películas (en el momento de escribir estas líneas aún no hemos tenido ocasión



¿Qué ofrece el cuarto DVD?

• **Imperio de los Sueños: La Historia de la Trilogía Star Wars.**
Dos horas y media de documental con todo lo que un fan de *La Guerra De Las Galaxias* jamás podría soñar: anécdotas e imágenes inéditas sobre la producción y el rodaje de la trilogía. Nuevas entrevistas a George Lucas, Mark Hammill, Harrison Ford, Carrie Fisher y más de 40 miembros del equipo técnico y artístico de las tres películas. Y lo mejor, metraje jamás visto hasta ahora... ¿Estará quizá la famosa escena eliminada de los Wampa atacando a los *snowtroopers* en la base rebelde de Hoth?

El nacimiento de la Espada Láser
Un documental que desvela todos los aspectos de la creación del arma más mítica del universo *Star Wars*.

• **Los Personajes de Star Wars**
Una mirada en profundidad a los personajes, héroes y villanos, de la trilogía, con metraje inédito grabado entre bastidores.

• **Que la Fuerza te acompañe: El legado de Star Wars**
Los cineastas más notables de las tres últimas décadas nos hablan sobre el fenómeno *Star Wars* y su influencia en la industria cinematográfica.

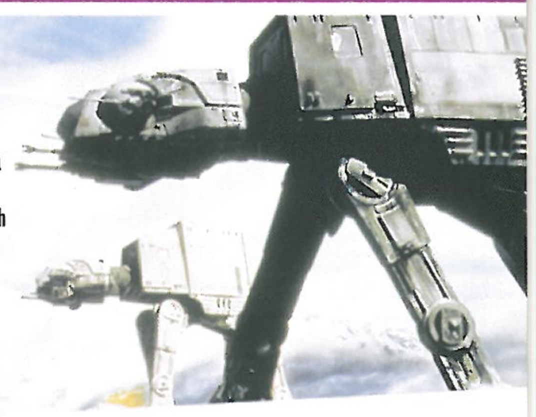
• **Star Wars: Episodio III. Avance Detrás de las Cámaras: El Retorno de Darth Vader**
Un adelanto exclusivo al plato fuerte del *Episodio III*: la transformación de Anakin Skywalker (Hayden Christensen) en Darth Vader. Además de descubrirnos en primicia el vestuario de Darth Vader, este *featurette* nos muestra cómo se prepararon Christensen y Ewan McGregor para el momento culminante de la película: el duelo entre Anakin y Obi-Wan Kenobi.

• Tráiler de Star Wars Battlefront
• Demo de Star Wars Battlefront para Xbox
• Star Wars Episodio III: CÓmo se hizo el videojuego
• Tráiles y anuncios de televisión
• Galería de fotos de producción
• Carteles y campaña impresa
• Contenidos extra para DVD-ROM con acceso a una página web exclusiva

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa





Una escena que forma parte de la historia del cine, los AT-AT del Imperio comienzan el ataque a la base rebelde del planeta helado de Hoth

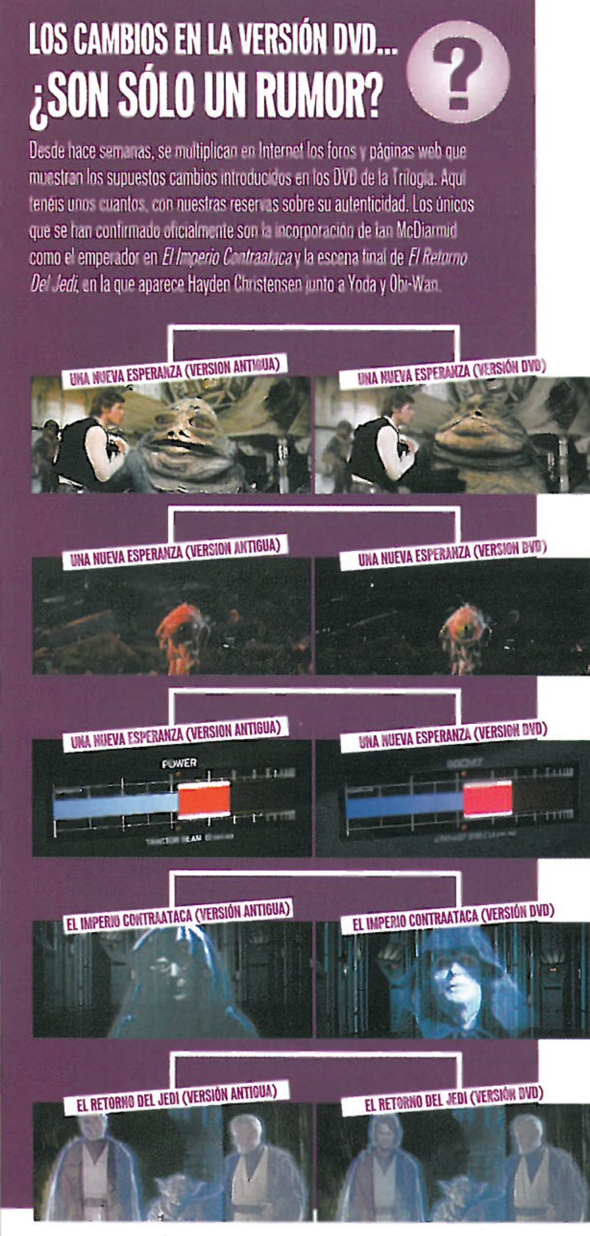
de ver la copias finales), es indudable que la ***Trilogía Star Wars*** va a coronarse como el lanzamiento DVD más vendido de la historia. Siguiendo el modelo de la trilogía *Indiana Jones*, incorpora un cuarto DVD dedicado sólo a extras, entre los que destaca un enorme documental de dos horas y media, en el que se analiza la saga *Star Wars* en profundidad, con nuevas entrevistas y material inédito. A muchos nos habría gustado ver esas secuencias inéditas integradas en las películas, o mejor aún, encontrar el especial televisivo de 1978, del que se avergüenza George Lucas, en el que Han, Luke, Leia y los robots iban a visitar a la familia de Chewbacca. Nos quedaremos con las ganas, de momento. Quizá aparezca finalmente en el DVD de *El Episodio III*, o en la futura edición especial para *Blue-Ray*, el sucesor del formato DVD. Lucas es un maestro en rentabilizar su saga. No olvidéis que llegó a comercializar en VHS tres versiones de la trilogía .

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios de audio de George Lucas, Ben Burtt, Dennis Muren y Carrie Fisher en las tres películas. Los extras del 4º DVD están desglosados en el recuadro inferior.

VALORACIÓN: 5/5
Por contenido extra, calidad técnica y repercusión, es indudable que la trilogía *Star Wars* se sitúa en un plano superior al resto de películas en DVD. No sólo puede considerarse el lanzamiento del año, sino el más esperado de toda la historia del formato. Fanáticos o simples amantes del cine, nadie querrá perdérsela.

LOS CAMBIOS EN LA VERSIÓN DVD... ¿SON SÓLO UN RUMOR?

Desde hace semanas, se multiplican en Internet los foros y páginas web que muestran los supuestos cambios introducidos en los DVD de la Trilogía. Aquí tenéis unos cuantos, con nuestras reservas sobre su autenticidad. Los únicos que se han confirmado oficialmente son la incorporación de Ian McDiarmid como el emperador en *El Imperio Contraataca* y la escena final de *El Retorno Del Jedi*, en la que aparece Hayden Christensen junto a Yoda y Obi-Wan.



LA TRILOGÍA STAR WARS POSEE UNA CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO COMO JAMÁS HAS VISTO





por Isabel Garrido

EL DÍA DE MAÑANA

Emigrar al tercer mundo...

DIRECTOR: ROLAND EMMERICH
INTÉRPRETES: DENNIS QUAID, JAKE GYLLENHAAL, EMMY ROSSUM , SELA WARD
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9 LA EDICIÓN ESPECIAL.
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS, AMBOS EN 5.1 DOLBY DIGITAL; Y CASTELLANO EN 5.1 DTS
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y CASTELLANO
P.V.P.: 21 €

... Esa es la solución que el denominado primer mundo se plantea cuando el inevitable desorden atmosférico creado por la insensibilidad humana hacia el planeta, provoca una nueva era glacial.

Al lado de esta nueva catástrofe *hollywoodiense* la historia de un padre (Dennis Quaid) al rescate de su hijo (Jake Gyllenhaal).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
El segundo disco analiza la realización del proyecto desde la idea del cambio climático como argumento nada «fantástico», hasta la posproducción con sus flamantes efectos especiales.

VALORACIÓN: 5/5
Los contenidos adicionales suben la categoría de la película en su edición para consumo doméstico.



■ Prepárate para disfrutar de un auténtico delirio sesentero

STAR TREK LA SERIE ORIGINAL

La serie que revolucionó la Ciencia-Ficción en TV, al fin en DVD

DIRECTOR: VARIOS
INTÉRPRETES: WILLIAM SHATNER, LEONARD NIMOY, DEFOREST KELLEY, JAMES DOOHAN, GEORGE TAKEI, NICHELLE NICHOLS, WALTER KOENIG
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT
TIPO DE DVD: 8 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS 5.1, CASTELLANO, ALEMÁN, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, GRIEGO, PORTUGUÉS...

P.V.P.: 99,95 €

Después de las películas, la edición especial de los filmes, y todas las temporadas de la *Nueva Generación*, *Deep Space Nine* y demás, **Paramount** edita por fin en DVD ***Star Trek***, la serie original de los 60. Ha sido una larga espera, pero ha merecido la pena dada la calidad de la presentación y la tonelada de extras que ofrece. Un tesoro indispensable para cualquier *trekkie*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios de audio. El nacimiento de un legado intemporal. La vida después de Trek: W. Shatner. «Para llegar osadamente». Reflexiones sobre Spock. El romance en el Biblo 23. Conexiones Trek. Tráilers. Visionarios de la ciencia-ficción. Fotos.

VALORACIÓN: 5/5
El precio es algo elevado, pero a cambio podrás llevarte a casa la primera de las tres temporadas de una serie mítica, que cambió para siempre la historia de la TV.

por B.S.

NOTICIAS por B.S.

ZONA-2

Revive toda la magia de los cómics Marvel desde la pantalla de tu televisor...

LOS CÓMICS COBRAN VIDA EN TU DVD

A medio camino entre el cómic tradicional y los dibujos animados, los ***Digital Comic Books*** han sido creados por **Intect Interactive** a partir de material original de la editorial **Marvel**. Tras ser digitalizados, a los cómics se les incorpora animación, diálogos y efectos visuales y sonoros para conseguir una de las experiencias más sorprendentes que ha ofrecido el formato DVD hasta la fecha. Distribuidas en España por **Zeta Multimedia**, las 11 primeras entregas de los **DCB Marvel** llegan totalmente localizadas al castellano (textos y voces), acompañadas de un segundo DVD con la versión original en inglés, multitud de extras (documentales, tráilers, biografías, galerías de arte) y lo mejor, un clásico **Marvel** animado. De hecho, el primer volumen de *The Ultimates* incorpora nada menos que el primer volumen de *Los Vengadores*, obra de Stan Lee y Jack Kirby. *El Increíble Hulk*, *Lobezno*, *Daredevil* (con guión de Kevin Smith, el director de Clerks y Mallrats) o *Ultimate X-Men* son sólo algunos de los cómics **Marvel** que irán apareciendo en este formato de aquí al mes de diciembre. Y por un precio de escándalo: 9,95 Euros. Por poco más de lo que suele costar un *comicbook* de formato *prestige* podrás llevarte a casa seis capítulos de tus héroes favoritos y verlos en acción desde tu DVD con voces en castellano.

HOSPITAL CENTRAL

Las series procedentes de EE.UU. no son las únicas en aparecer en formato DVD. **Paramount** acaba de poner a la venta la primera temporada de *Hospital Central*, la exitosa serie de Tele 5. 4 DVD por 29,95 Euros.





LA VENTANA SECRETA

O «lo que puede dar de sí un supuesto plagio literario»

DIRECTOR: DAVID KOEPP
INTÉRPRETES: JOHNNY DEPP, JOHN TURTURRO, MARIA BELLO, TIMOTHY HUTTON, CHARLES S. DUTTON
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS Y CHECO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, PORTUGUÉS, INGLÉS Y CHECO

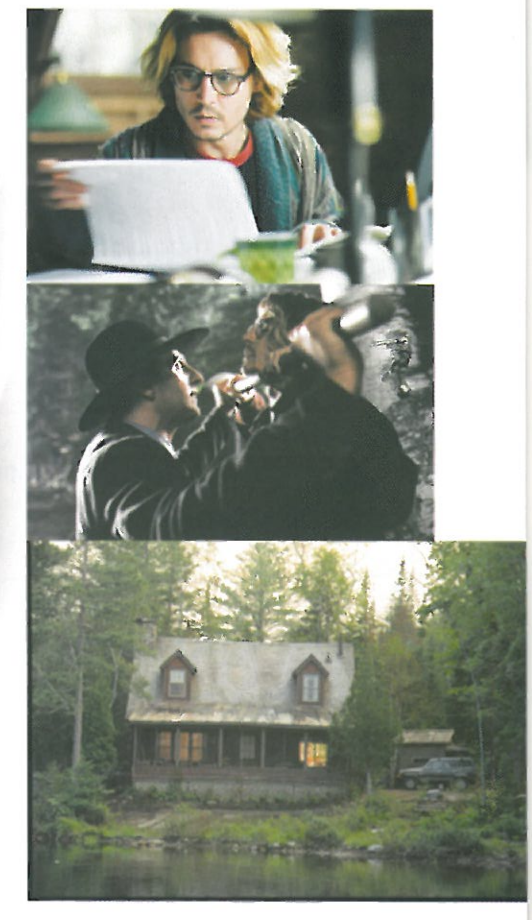
P.V.P.: 21 €

Por Isabel Garrido

Johnny Depp vuelve a recaer en uno de esos personajes solitarios y con muchas complicaciones que tan bien se le da interpretar. Esta vez se trata de una creación del escritor Stephen King que trata uno de sus temas favoritos: la soledad que busca un escritor algo bloqueado y que no le va a ayudar en nada a solucionar sus problemas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Exhaustivas explicaciones creativas y de realización. Sólo aptas tras ver la película.

VALORACIÓN: 5/5
DVD más que aprovechable para tardes de enclaustramiento casero. Los adictos a S. King verán en esta adaptación un gran conocimiento del estilo del escritor.



A pesar de lo «costumbrista» de muchas de las escenas, los planos y secuencias, entre otros detalles, han obligado al uso de la tecnología digital



SCARY MOVIE 3

El maestro del absurdo, David Zucker, coge el testigo de los hermanos Wayans para hilvanar una avalancha de *gags* y bromas visuales inspiradas en éxitos del cine reciente como *Señales*, *8 Millas* o *The Ring*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios de audio. Escenas eliminadas. Tomas falsas, 4 documentales.

VALORACIÓN: 4/5

Si te gusta el humor estilo *Aterriza Como Puedas*, no te pierdas esta película.

DIRECTOR: DAVID ZUCKER
REPARTO: ANNA FARIS, CHARLIE SHEEN, LESLIE NIELSEN, QUEEN LATIFAH, EEDIE GRIFFIN
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO Y ALEMÁN (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, ALEMÁN, FRANCÉS.

P.V.P.: 21 €

STARSKY & HUTCH

El director de la estupenda *Aquellas Juergas Universitarias* no sólo se carcajea de la mítica serie de TV, sino de toda la década de los 70. Ben Stiller y Owen Wilson recogen el testigo de P.M. Glaser y David Soul

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios de audio. Escenas eliminadas. Tomas falsas. Tráiler. Dos documentales.

VALORACIÓN: 3/5

La historia es floja, pero la pelí levanta el vuelo gracias a Stiller, Wilson y un genial Will Ferrell.

DIRECTOR: TODD PHILIPS
REPARTO: BEN STILLER, OWEN WILSON, SNOOP DOG, VINCE VAUGHN, JULIETTE LEWIS
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, SUECO, NORUEGO, ESTONIO, DANÉS, FINLANDÉS...

P.V.P.: 21 €

NOTICIAS ZONA-2

Paramount estrena una colección de clásicos bajo el denominador común de buen cine a buen precio



LANZAMIENTO PARAMOUNT CLASSIC

A partir del 22 de septiembre llegan títulos tan variados, conocidos y prestigiosos como *Chinatown*, *Un Lugar En El Sol*, *Gallipolli*, *Sabrina* o *Desayuno Con Diamantes* al precio de 19,95 Euros. Los títulos más antiguos ofrecen en audio la versión original en inglés en 5.1 además de entrevistas restrospectivas en los extras. Para los fetichistas más «clásicos», cada DVD incluye notas escritas de producción y carteles de cine originales.



Billy Crystal hace lo que más le gusta: el tonto al más puro estilo «surrealista» según definición yanqui

Peter O'Toole, como en Lawrence De Arabia, vuelve a meterse en la piel de un idealista, esta vez un personaje literario



Paul Bettany y Willen Dafoe protagonizan una cinta producida con dinero nacional y orquestada por talento británico

por I.G.



EL TESORO DE CURLY

Segunda parte de aquel memorable *Cowboys De Ciudad* según traducción para nuestro mercado nacional. Una historia que podía ser entretenida, flojea por querer exhibir demasiado las payasadas «made in Crystal».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Carece de ellos. Eso sí, **Columbia** lo ofrece a menos precio que otros títulos.

VALORACIÓN: 3/5

Lo mejor de esta película es que resulta «inofensiva» para ser disfrutada con la familia al completo. Para tardes de domingo estilo cadena de TV.

DIRECTOR:
PAUL WELLAND
REPARTO: BILLY CRYSTAL, DANIEL STERN, JON LOVITZ, JACK PALANCE
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: INGLÉS (5.1); ESPAÑOL, ALEMÁN E ITALIANO EN DOLBY SURROUND
SUBTÍTULOS:
ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN, ITALIANO, PORTUGUÉS, ETC.

P.V.P.: 14,99 €

por I.G.



LORD JIM

Richard Brooks adapta y dirige para la gran pantalla la novela homónima de Joseph Conrad. Bajo su batuta, grandes nombres del cine británico: James Mason y el incombustible Peter O'Toole, de cuyo arte volvimos a disfrutar recientemente en *Troya*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

No tiene. A cambio, nos ofrece la versión íntegra.

VALORACIÓN: 4/5

Película de aventuras de los años 60 que tiene como director al cineasta que se atrevió con la adaptación de *A Sangre Fría* o *La Gata Sobre El Tejado De Zinc*. Garantía de calidad.

DIRECTOR:
RICHARD BROOKS
REPARTO: P. O'TOOLE, JAMES MASON, CURT JURGENS, E. WALLACH, JACK HAWKINS, PAUL LUKAS, AKIM TAMIROFF, DALIAH LAVI
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: INGLÉS, FRANCÉS Y ALEMÁN EN 3.0/LCR; ESPAÑOL E ITALIANO EN MONO
SUBTÍTULOS:
ESPAÑOL, PORTUGUÉS, ÁRABE, HOLANDÉS, ETC.

P.V.P.: 14,99 €

por I.G.



EL MISTERIO DE WELLS

Co-producción española rodada en nuestro país, concretamente en Almería, que adapta una novela de misterio situada en el medievo inglés, escrita por Barry Unsworth. La recreación de la época es perfecta sin caer en excesos o defectos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Destaca la galería fotográfica.

VALORACIÓN: 2/5

Además de la ambientación y la fotografía, la interpretación de los actores es magnífica. Los talentosos Dafoe y Bettany comparten pantalla con Elvira Mínguez, una de las actrices más creíbles del cine español.

DIRECTOR:
PAUL MCGUIGAN
REPARTO: PAUL BETTANY, WILLEN DAFOE, GINA MCKEE, BRIAN COX, ELVIRA MÍNGUEZ
GÉNERO:
THRILLER HISTÓRICO
PAÍS DE ORIGEN:
ESPAÑA-REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 21 €

¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667

Ya puedes consultar con tu móvil toda nuestra oferta en: **WAP.LOGOLANDIA.COM**
Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

FONDOS COLOR

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía FONDO91 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO91 1055

1055 · 1104 · 1356 · 1078 · 1132 · 1489 · 1267
1638 · 1297 · 1629 · 1626 · 1625 · 1637 · 1636 · 1627 · 1628
1307 · 1001 · 1258 · 1441 · 1077 · 1292 · 1101 · 1300 · 1291
1622 · 1632 · 1624 · 1631 · 1605 · 1650 · 1567 · 1591 · 1589
1317 · 1262 · 1240 · 1188 · 1239 · 1230 · 1079 · 1121 · 1223
1619 · 1621 · 1633 · 1643 · 1561 · 1635 · 1620 · 1613 · 1572
1485 · 1486 · 1085 · 1313 · 1245 · 1081 · 1294 · 1490 · 1235
1592 · 1651 · 1608 · 1616 · 1585 · 1617 · 1547 · 1548 · 1546
1111 · 1604 · 1002 · 1192 · 1588 · 1593 · 1644 · 1541 · 1520
1652 · 1544 · 1518 · 1535 · 1648 · 1514

¿Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO91 1187 al 7667 descárgate el logo invisible.

NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía FONDO91 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO91 XXX - FONDO91 TUNING - FONDO91 DRAGON

ANIMADOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía ANI91 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ejemplo: ANI91 1127

1103 · 1127 · 1022 · 1115 · 1031 · 1012 · 1033
1111 · 1096 · 1122 · 1083 · 1064 · 1102 · 1025 · 1107 · 1055
1056 · 1038 · 1051 · 1116 · 1119 · 1061 · 1089 · 1071 · 1104

NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía ANI91 y lo que buscas. Ejemplos: ANI91 XXX - ANI91 BANDERA - ANI91 GARFIELD

IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - LG - TSM

Envía IMAGEN91 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN91 914647. También puedes pedirlo llamando al 806.588.672

914647 · 914800 · 914966 · 914719 · 913799 · 915202 · 914098 · 914664
915562 · 915447 · 914426 · 915524 · 915139 · 915373 · 914545 · 915473 · 915432
913254 · 915476 · 915144 · 915013 · 915038 · 915183 · 915188 · 914788 · 915348
914243 · 915223 · 915421 · 913703 · 913612 · 915439 · 914244 · 913846 · 915289
914444 · 915406 · 913700 · 915369 · 914162 · 914826 · 914002 · 915358 · 915363

NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN91 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN91 XXX - IMAGEN91 SHIN CHAN

JUEGOS JAVA

Envía JUEGO91 y la referencia del juego al 7667
Ejemplo (BOOBS BUSTER): JUEGO91 1046

SPLINTER CELL (ACCION) Debes espiar tras la línea enemiga. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, CB, AQ, AR, AX, BA, AS, BC, C, S, E. Ref. 1008

REAL SOCCER (FUTBOL) Lleva a tu equipo a la victoria. Compatibles: AI, AT, AQ, AV, AX, BA, BC, C, E. Ref. 1108

SPEED DEVILS (COCHES) La carrera de coches más intrépida. Compatibles: AI, AT, CB, AQ, AX, BA, BC, C, E. Ref. 1024

BAMM (ARCADE) Consigue tres del mismo color. Compatibles: AT, AQ, AW, BA, BC, C, E. Ref. 1134

CON QUEST (ACCION) Busca la llave de la puerta del castillo. Moviles compatibles: AI, AJ, AK, AU, CB, AQ, AX, O, R. Ref. 1054

ATOMIC SKATER (PLATAFORMAS) Lanzate a buscar tesoros. Moviles compatibles: AI, AK, AQ, AV, AW, AX, N, O, R. Ref. 1104

SKATE & SLAM (DEPORTES) Realiza los saltos mas salvajes. Compatibles: AI, AT, CB, AQ, AR, AX, BA, AS, BC, C, E. Ref. 1015

XIII (ACCION) Sobrevive a todos tus enemigos. Compatibles: AI, AT, CB, AQ, AR, AW, AX, N, BA, AS, BC, C, E. Ref. 1019

GARDFIELD BOUBLE (AVENTURA) No te metas en líos. Compatibles: AI, AT, CB, AX, BA, BC, C, E. Ref. 1060

MANA HARVEST (ARCADE) Consigue los simbolos de mana. Compatibles: AI, AT, AQ, AV, AW, AX, BA, BC, C, E. Ref. 1114

RICK RANGER 1965 (PLATAFORMAS) Un clasico juego de plataforma. Compatibles: AI, AT, AQ, AV, AX, BA, BC, C, E. Ref. 1081

CAR RACER (COCHES) Lleva a los peatones al autobus. Compatibles: AI, AJ, AT, CB, AQ, AX, BA, BC, S, E. Ref. 1053

RAYMAN GOLF (GOLF) Practica tu swing. Moviles compatibles: AI, AJ, AT, AK, AU, CB, AQ, AV, AX, N, O, R, T. Ref. 1023

TRAGACOCOS (ARCADE) El comilon debe recorrer el laberinto. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, AU, AQ, AV, AW, AX, N, BA, R, BC, S, E. Ref. 1085

TRUCOS VIDEOJUEGOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías al 7667:

TRUCO91 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO

te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Ejemplos:

- TRUCO91 PS2 BURN OUT
- TRUCO91 XBOX GTA VICE CITY
- TRUCO91 PSX FIFA2003
- TRUCO91 GAMECUBE METAL GEAR

CREA TUS PROPIOS FONDOS



1006 · 1020 · 1016 · 1009 · 1004 · 1015

1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO91 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo, escribe: MIFONDO91 1006 Alberto y lo envías al 7667, en unos instantes recibirás un fondo como el del móvil

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Vaca 1005 · Tarzan 1006 · Formula 1 1037 · Lobos 1012

Tarzan borracho (Para SMS divert...)	1075	Frenazo (Atencion!!!)	1017
Risas malvadas (Terroríficas...)	1059	Aleluya (Para mensajes alegres)	1050
Risas locas (Brutal)	1068	Orgasmo (Muy excitante)	1043
Toro ve vaca (Muy autentico!)	1073	Tarzan con tos (Muy divertido!)	1072
Bocina barco (Suena muy real)	1019	Campanas misa (Muy llamativo)	1044
Caballo (Suena tan real...)	1031	Abriendo puerta (La falta aceite)	1080
Pedo liquido (Risas y asco)	1029	Tocando puerta (Muy real)	1079
Orgasmo 2 (Que te pone...)	1048	Timbre puerta (Vas a abrir la puerta)	1076
Bebe muy feliz (Te contagia)	1081	Tos fuerte (La gente se aleja de ti)	1070
Accidente coche (La gente salta)	1011	Ding Dong estacion tren	1065
Sirena policia (Para SMS urgentes)	1071	Risas chica (Muy contagiante)	1060
Bocina antigua (Muy divertido)	1013	Water corto (Muy divert!)	1057
Miau gato (Para los cariñosos)	1002	Septimo de caballeria (A la carga)	1053

Envia SONIDO91 y la referencia al 7667. Ejemplo (Vaca): SONIDO91 1005

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

LOS MEJORES

1. **Need For Speed** — VIDEOJUEGO — Ref. 917466
2. **2 Fast 2 Furious** — CINE — Ref. 917120
3. **Bola De Dragon** — TELEVISION — Ref. 916503
4. **Obsesion** — LATINO — Ref. 917724
5. **El Ultimo Mohicano** — CINE (principio) — Ref. 915956
6. **La Muerte Tenia Un...** — CINE — Ref. 916264
7. **Flying Free** — DANCE/TECHNO — Ref. 916214
8. **Zanarkand** — DANCE/TECHNO — Ref. 916512
9. **Jesucristo Garcia** — ROCK NACIONAL — Ref. 916246
10. **Scorpio** — DANCE/TECHNO — Ref. 916541

MONOFÓNICOS: Envía TONO91 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO91 917466. Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI91 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI91 917466

Ref.	POP/ROCK/LATINO/RUMBA
917435	Dale Don Dale - LATINO
917498	Bulería - POP
917353	La Costa Del Silencio - HEAVY
917540	Fuente De Energía - POP
917745	Mi Rumbita Pa Tus Pies - POP
917730	Gaia - HEAVY
917427	Ya Nada Volverá A Ser Como Antes
917500	La Chica De La Habitación De Al...
917764	Mami - RUMBA
917393	Ángel Malherido - RUMBA
917655	El Marío De La Cannisera - POP
917640	Pastillas De Freno - POP
917827	Hablando En Plata - POP
917932	Golosa - LATINO
917931	Ella - POP
917929	Al Carajo - ROCK
917908	Lo Que Me Gusta De Ti - RUMBA
917789	Vive La Vida - LATINO
917883	Distancia - POP
917886	Hay Cornadas - POP

Ref.	HIMNOS
915007	Himno Nacional De España
915063	Real Madrid
916273	Centenario Real Madrid
916352	Els Segadors
915638	A Las Barricadas

Ref.	DANCE/TECHNO
915865	Infected
917399	When I Sleep (X-Que Vol. 8)
917505	Es Como La Cocaína
917316	Insomnia
917743	Beautiful Day (X Que Vol.8)
916270	Radical
917761	The Promised Land
917856	El Último Mohicano (Versión Dance)
917855	Despre Tine
917895	El Bosque De Colores
917900	Chapí Chapó

Ref.	CINE/TV
917756	Piratas del Caribe - CINE
916071	Spiderman - CINE
917347	S.W.A.T. - CINE/TV
915566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
915574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
916840	Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV
917799	Shrek 2 - CINE
917580	El Señor De Los Anillos - CINE
917378	El Último Mohicano (final) - CINE
915950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
917841	Del Pita Pita Del (Anuncio Cola)
915878	Harry Potter - CINE
917885	Aquí No Hay Quien Viva - TV
917892	Isi/Disi (Rubia De La 4ª Fila) - CINE

Ref.	VIDEOJUEGOS
915530	Super Mario Bros.
917812	007 Todo O Nada
917095	The Legend Of Zelda
917970	Juiced
917837	Final Fantasy X2



POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: ALFONSO SERRANO

Leiva y Rubén hicieron un hueco en su apretada agenda de conciertos para venir a nuestra redacción. Y pudimos comprobar que realmente sus canciones y su manera de interpretarlas dicen mucho de ellos: sinceros, atrevidos y muy, muy «golfetes»

PEREZA

entrevista

Desde que sacarais vuestro primer disco, *Pereza*, en 2001 a día de hoy, ¿cómo ha evolucionado *Pereza* en estos tres últimos años?

Rubén: Cada vez hemos hecho más y mejores canciones, hemos dado más conciertos, hemos perfilado el *show* que tenemos en directo y cada vez somos más gamberros (risas).

Desde vuestros inicios habéis contado con el apoyo de muchos artistas del gremio, ¿a quién estáis más agradecidos?

Leiva: La verdad es que hemos conocido a mucha peña, desde Joaquín Sabina al cantante de *Piratas*, Guti, David Summers. Son gente que llevamos conociendo desde hace tiempo y siempre nos han echado un cable y nos han tratado muy bien.

Rubén: A todos los que han confiado en nosotros.

La reedición del disco incluye la versión de *Pienso En Aquella Tarde* con Dani y David Summers, ¿cómo surgió la idea?

Rubén: Esta canción la tocábamos por las radios Leiva y yo con guitarra acústica y cuando salió la idea de hacer una reedición del disco, por que ya se había vendido toda la primera tirada, decidimos hacer algo especial. Y llamamos a Dani de *El Canto Del Loco*, con quien hemos hecho varios conciertos, y accedió encantado.

Leiva: David Summers ni se lo pensó. Con él participamos en un homenaje a *Hombres G* y nosotros hicimos el tema *Voy A Pasármelo Bien*, canción que finalmente dio título al disco. Así que, cuando le llamamos para proponerle hacer una versión especial de *Pienso En Aquella Tarde* le pareció una idea estupenda.



ALGO PARA CONTAR

Un reflejo sincero y atrevido de la propia vida

Es el tercer trabajo de este popular grupo de pop-rock español, ¡¡y ya va por su quinto *single*!! Sin duda, ***Algo Para Cantar*** está siendo todo un éxito en el panorama musical dentro de nuestras fronteras.

En octubre Leiva y Rubén comienzan la grabación de su próximo álbum que se prevé su salida a la venta para el mes de enero o febrero de 2005. Sus canciones se caracterizan por ser directas, muy personales y «sin censuras ni tapujos». Narran sus vivencias, tratan el desamor, las relaciones de pareja... Un canto a la vida con tanta frescura y desenfreno que hace que los 12 temas que incluye el disco se queden grabados en tu memoria.

> «SOMOS BASTANTE "GOLFETES" CUANDO ACTUAMOS EN DIRECTO... A CADA CIUDAD QUE VAMOS TRATAMOS DE HACER UNA FIESTA»
>
> -LEIVA-

En vuestra participación en *Voy a Pasármelo Bien* y *Patitos Feos* (discos homenaje y benéfico respectivamente), ¿por qué elegisteis los temas *La Bruja Avería* y *Voy A Pasármelo Bien*?

Leiva: *Voy A Pasármelo* bien la escogimos porque era prácticamente de las pocas canciones que conocíamos de *Hombres G*; sinceramente no hemos sido muy *fans* de ellos... Y este tema nos pareció la mejor canción del grupo. Por como suena y por lo que dice la letra tiene bastante que ver con *Pereza*, es «rock golfo».

Rubén: La canción de *La Bruja Avería* en *Patitos Feos* la versionamos simplemente porque nos encanta el personaje. Nos «flipa» su rollo.

Leiva: ¿Se nota que nos gustaba mucho *La Bola De Cristal*? (Risas).

¿Qué influencias ha tenido *Pereza*?

Rubén: Escuchamos de todo. Desde los *Rolling Stones*, *Los Beatles*, *Los Nikis*... A Camarón o Chavela Bargas. Aunque la influencia más directa ha sido siempre el pop y el *rock*.

¿Cómo veis la trayectoria de *Algo Para Cantar* después de estar más de un año a la venta?

Leiva: Sin duda, está teniendo una vida bastante larga. Es un disco que ha ido teniendo resultados paulatinamente, cada vez se ha ido vendiendo más. Y es más, la gira de verano la estamos terminado con el último *single* que hemos sacado, *En Donde Estés*; que ya es el quinto del álbum.

¿Os esperábais este resultado?

Rubén: Más que esperar, lo deseábamos.

Leiva: Estamos recogiendo todo lo que hemos sembrado, el disco ha tenido muy buena aceptación y esto nos ha llevado a una gira de más de 90 conciertos...



¿Cómo es *Pereza* en concierto?
Leiva: Somos bastante «golfetes» en directo... Nos gusta que la gente se lo pase bien. A cada ciudad que vamos tratamos de hacer una fiesta.
Rubén: Aunque tenemos planificado un *show*, cada noche puede ocurrir cualquier cosa; uno puede quedar «en pelotas», otro acabar entre el público... *Pereza* en directo es divertido.

Y entre concierto y concierto, ¿sacáis tiempo para componer?
Rubén: Sí, ya tenemos bastantes temas que posiblemente se incluyan en nuestro siguiente trabajo.

¿Alguna pista de cómo sonará?
Leiva: Seguimos con la misma filosofía de los dos anteriores discos, que no es otra que antes que un grupo con un estilo determinado, somos un grupo de canciones.
Rubén: Es decir, nos gusta hacer canciones que digan algo. Nos consideramos una banda de *Rock&Roll* en el sentido de que hacemos lo que nos da la gana y siempre tenemos más porcentaje de canciones *rockeras*, pero si nos sale un tango, un bolero o una balada y transmite la vamos a incluir.

«PEREZA NO HACE POESÍA, NI DICE NADA FILOSÓFICO, SIMPLEMENTE NOS GUSTA CONTAR COSAS QUE NOS PASAN A NOSOTROS Y A TODO EL MUNDO»
-RUBÉN-

¿Con qué tipo de canción os gustaría salir para vuestro siguiente álbum?
Leiva: Hemos hecho una canción que habla de sexo y nos gustaría que fuera nuestro primer *single*.
Rubén: Es un tema que muy poca gente lo ha tratado sin tapujos y a todo el mundo le ocurre. Pereza no hace poesía, ni dice nada filosófico, simplemente nos gusta contar cosas que nos pasan a nosotros y a todo el mundo.
Leiva: Aunque no sea políticamente correcto nos gusta contar todo lo que le puede pasar a la peña.

¿Para cuándo tenéis previsto sacar vuestro tercer álbum?
Leiva: Prevemos que para enero, febrero de 2005. El 15 de octubre empezamos a grabarlo, nada más terminar la gira.

Una trayectoria profesional muy ascendente, ¿cuáles son vuestros nuevos objetivos?
Rubén: Seguir creciendo.
Leiva: Que lo mejor de este año, sea lo peor del que viene. Ojalá.

LOS VIDEOJUEGOS COMO TERAPIA...

¿Os gustan los videojuegos?
Rubén: No somos fanáticos de los videojuegos, pero nos sirve de vía de escape para cuando estamos ya muy saturados de componer y ensayar.

¿Os gustaría componer la banda sonora de un videojuego?
Leiva: Sería una idea muy interesante. Sobre todo de un juego de lucha, como *Mortal Kombat* donde se puedan meter guitarras eléctricas.

LEIVA
«Pitu, el guitarrista del grupo, me regaló una «maquinita» y, aunque el juego que incluía era una tontería en el que había que repartir periódicos en una bici, consiguió engancharme»

RUBÉN
«Los juegos que más me fascinan son los que se desarrollan en el espacio para derribar naves y extraterrestres. Sin embargo, el que más me ha gustado, es uno muy antiguo que se llamaba Nemesis»

Pereza quiso fotografiarse con algunos miembros de la redacción. De Izda. a Dcha. Alfonso, Ana, Rubén, Leiva y Marcos.

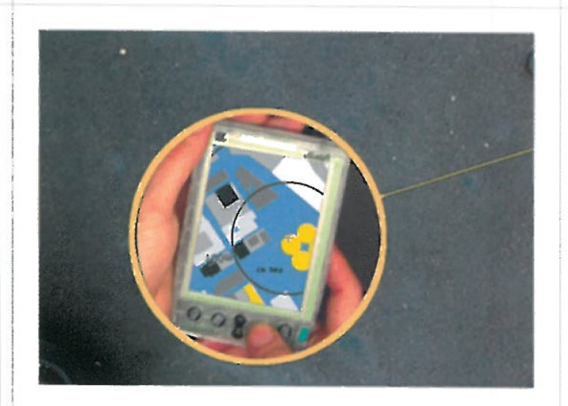
artfutura

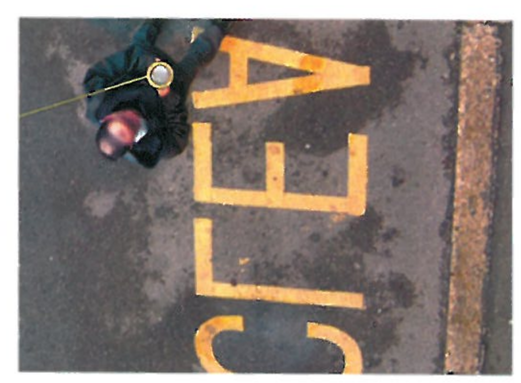
28 - 31 Octubre, 2004

Barcelona, Mercat de les Flors
Programa Audiovisual, Exposición, Conferencias + Workshops EstaciónFutura

Madrid, La Casa Encendida
Programa Audiovisual y Videoconferencias

Granada, Parque de las Ciencias
Pamplona, CIVICAN
Valladolid, M.F. Cristóbal Gabarrón
Vigo, MARCO
Vitoria, Artium
Programa Audiovisual + Conexiones

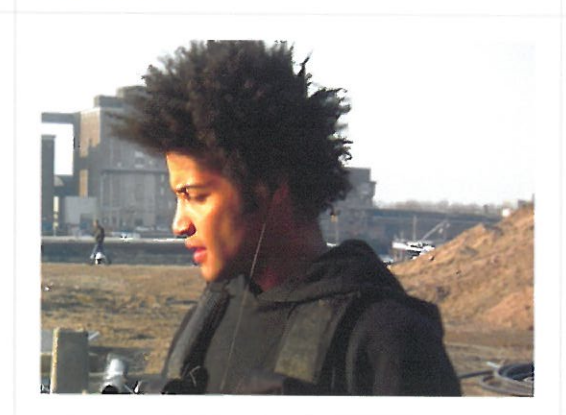




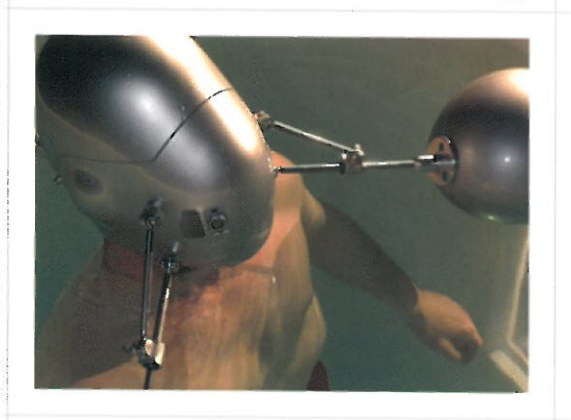
realidad aumentada

Blast Theory
Howard Rheingold
Media Lab Dublin
Rebecca Allen
SAT Montreal
Richard Fenwick
Jonah Brucker-Cohen
Richard Marks / Eyetoy
PDI / Dreamworks
Resfest 2004









una iniciativa de



















con el patrocinio de









instituciones



Amb la col·laboració de
Generalitat de Catalunya
Institut Català de les Indústries Culturals



























POR RAFA NOTARIO



El famoso niño «rasta» del vídeo de One Love





Ponte al día con NOTICIAS PlayStation.2

El 5 de octubre verá la luz *Around The Sun*, el nuevo álbum de R.E.M., para el cual han contado con los servicios de Bill Rieflin, ex-batería de ¡¡Ministry!! ¿Cómo sonará eso?

Los *Planetas Contra La Ley De La Gravedad*, el más reciente disco de los granadinos, directo al Nº 3 de la lista AFYVE. Enhorabuena.

¡Vuelve Duran Duran! Los componentes originales del mítico *combo* «new romantic» anuncian el lanzamiento inmediato de su primer álbum juntos desde *Seven & The Ragged Tiger*, en 1983. Se llamará *Astronaut*. ¡Ese «pedazo» de *revival*!

Más novedades: *Sencilla Alegría*, lo último de Luz Casal, estará en todas las tiendas de España el próximo mes de octubre. Y con colaboraciones de postín: Chris Barron, Henry Salvador, Pablo Guerrero, Ruy Veloso, Jerry González...

La rubia Anastacia confirma visita a nuestro país. Toma nota:

20 - noviembre - Barcelona
21 - noviembre - Madrid

Los *sites* de música gratuita de moda en la red son *Oddio Overplay* y *Comfort Stand*. No dejes de hacerte con sus maravillosos recopilatorios en http://www.oddiooverplay.com y http://www.comfortstand.com/index.html. Todo legal, por supuesto. Felices descargas.

23rd Street Lullaby es el título del inminente disco de Patty Scialfa, más conocida como «señora de Springsteen». ¿Apostamos algo a que hay un dúo?

Warner Records confirma la edición, para finales de este año, de una caja de 12 CD llamada *Grateful Dead Beyond Description 1973 - 1990*. El contenido está sin confirmar pero contendrá más de 15 horas de música y una gran parte de material inédito.

R.E.M., Dave Matthews Band, Pearl Jam, Bruce Springsteen, The Dixie Chicks, Babyface, Jackson Browne, Death Cab For Cutie, John Fogerty, Ben Harper y James Taylor son sólo algunos de los artistas que conforman la gira «Vote For Change», más de 30 conciertos que tendrán lugar en diversas ciudades de Estados Unidos del 1 al 10 de octubre con el objetivo de expresar su descontento con la política del gobierno de Bush. Más información en http://www.remhq.com/

También muy comprometido regresa Jason Ringenberg, una de las figuras esenciales del *Country* alternativo, que anuncia nueva criatura para muy pronto. Esperamos impacientes, *cowboy*.

BOB MARLEY

Disponible en DVD el legado visual del músico jamaicano más importante de todos los tiempos

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, PORTUGUÉS, ALEMÁN Y FRANCÉS
SONIDO: DOLBY 5.1/DOLBY STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC - UNIVERSAL - ISLAND RECORDS

Legend

Como Elvis, The Beatles, The Rolling Stones, Charlie Parker, Rubén Blades o Camarón De La Isla, Bob Marley (nacido Robert Nesta Marley en Saint Ann, Jamaica, 1945), perteneció a esa singular raza de creadores capaces de trascender al tiempo, las modas y los virajes estilísticos, convirtiéndose en faro y referencia para las nuevas generaciones. El presente DVD ofrece una gozosa oportunidad de bucear en las raíces del mito, a través de una esmerada selección de vídeo-clips (de la que, a pesar de todo, quedan fuera joyas como el paradisíaco promo de *Waiting In Vain*), completados con el excelente reportaje *Time Will Tell*, cabal acercamiento al lado más febrilmente humano de la leyenda. Un documento imprescindible en toda «dvdteca» que se precie.

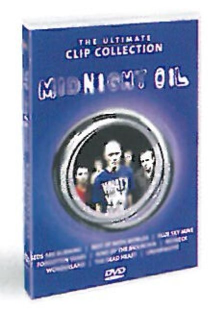
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

El documental *Time Will Tell*, diez canciones «para coleccionistas», pista DVD-ROM y subtítulos.

VALORACIÓN: 4/5

Estremece comprobar, tantos años después, la inmarchitable frescura que se desprende de estas grabaciones, realizadas en los albores de la cultura del vídeo, para ilustrar las espirituales visiones de orgullo tercermundista, armonía universal y pacifismo *rastafari* del «León de Judá» y sus inseparables Wailers: no esperen encontrar epatantes efectos digitales, montajes peliculeros tipo Hollywood o coreografías acrobáticas. Pero ¿quién los necesita? Canciones como Is *This Love?, Jamming, Stir It Up, Buffalo Soldier* o *I Shot The Sheriff* bastan para encender la fiesta sin necesidad de humos, explosiones, monstruos de ultratumba o masivos cuerpos de baile. Y, pueden ustedes estar seguros, seguirán haciéndolo por muchos años. Si *Jah* lo permite, por supuesto.

MIDNIGHT OIL



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1/PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: SONY MUSIC

The Ultimate Collection

La aparición de *Midnight Oil* en el panorama *rock* de finales de los años 70 supuso el regreso de una actitud de compromiso político. Un DVD teñido de rabia y pasión.

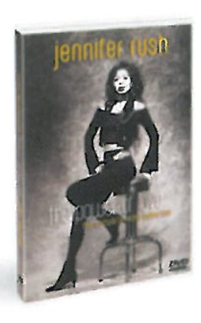
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Biografía y discografía.

VALORACIÓN: 3/5

Beds Are Burning, The Dead Heart, Blue Sky Mine... Todos los beligerantes himnos del grupo liderado por el gigantón Peter Garrett dejan bien alto el pabellón de una banda que siempre nadó a contracorriente. Música afilada, textos demoledores y un compromiso que queda reflejado para la posteridad.

JENNIFER RUSH



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 / PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: SONY MUSIC

The Power Of Love

La poderosa vocalista neoyorquina afincada en Alemania rememora sus triunfos en esta completa recopilación que nos permite, de nuevo, regodearnos en los brutales virajes estéticos del Universo Pop. Y sigue la moda «retro»...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Biografía y discografía.

VALORACIÓN: 3/5

Mucho más valorada en Europa que en su propio país, la fogosa cantante luce en inolvidables epopeyas amorosas como *The Power Of Love, Flames Of Paradise* (junto a Elton John) o *Ring Of Ice* (su faceta Disco-Queen).

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



MODEST MOUSE

GOOD NEWS FOR PEOPLE WHO...

EPIC

Con ocho álbumes a sus espaldas, siguen sin perder ni un ápice de su habitual intensidad. Catorce corrosivas instantáneas sobre los rincones más lóbregos del *American Way Of Life*. Van para clásicos.



THE JACKSONS

GRANDES ÉXITOS

EPIC

Michael, Jackie, Marlon, Tito y Jermaine Jackson en su época más gloriosa, espléndidamente reflejada en esta soberbia compilación. Por discos así, merece la pena volver de vacaciones.



¡Tú eliges!

TARJETA DE MEMORIA
Para que guardes tus partidas



¡NUEVO!
ADAPTADOR DE RED
Para jugar On-line



CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €
- ☐ Por un año (12 números) con un **adaptador de red para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

MOTOR: 2.000 cc.
POTENCIA: 210 CV. (5.300 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 8,0 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 230 km/h
PESO: 1.705 kg.
CONSUMO:
URBANO
12,2 l/100
EXTRAURBANO
7,3 l/100
MEDIO
9,1 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.635 mm.
ANCHO: 1.762 mm.
ALTO: 1.434 mm.
MALETERO: 352 l.
DEPÓSITO: 62 l.

www.saab.com

(+) VERSÁTIL Y ELEGANTE. CALIDAD GENERAL.

(-) MALETERO SUFICIENTE, PERO MEJORABLE

GAMA SAAB 9-3 CABRIO
DESDE: 35.500 €
HASTA: 45.650 €
VERSIÓN PROBADA: 45.650 €

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

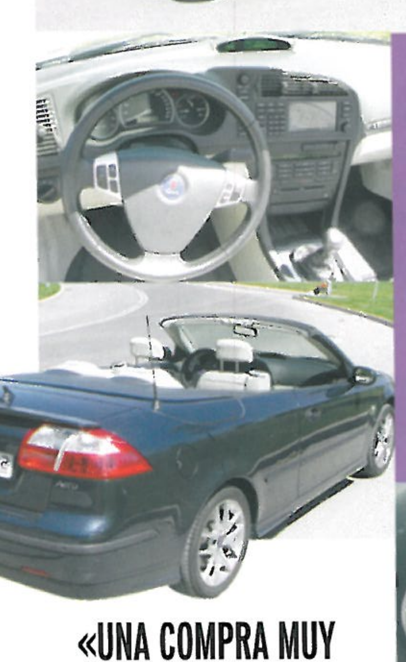
SAAB 9-3 CABRIO

2.0T 210 BHP AERO

Elegante, versátil y sorprendente

Es la compra perfecta. Pocos automóviles como éste son capaces de ofrecer tanto. En sus más de cuatro metros y medio, el SAAB 9-3 cabrio es capaz de albergar a 4 personas cómodamente sentadas y su correspondiente equipaje. Y encima, con el cielo por techo. El ser descapotable le confiere un aire juvenil, pero con un derroche de elegancia que es imposible circunscribirlo a un segmento de público determinado. Un joven de 25 años o un adulto de más de 50 «quedan fantásticos» al volante. Y además, la calidad de componentes es insultante, y el tacto del volante y del cambio es tan agradable que a los 5 minutos nos parecerá que es el coche que siempre hemos conducido. A nivel de propulsión, los 210 caballos son más que suficientes para salir de cualquier apuro, y aunque no está pensado para una conducción radical, sí que es capaz de proporcionar muchas sensaciones. Su equipamiento de altísimo nivel, miles de detalles e, insistimos, una gran versatilidad de uso (es un primer coche de familia perfecto), nos han enamorado. Un sueño... que por desgracia tuvimos que devolver.





«UNA COMPRA MUY INTELIGENTE»

■ El maletero cuenta con 352 litros. Suficiente, pero presenta alguna dificultad si queremos introducir maletas de grandes dimensiones por la protección de la capota





DISEÑO 8,5	MOTOR/PRESTACIONES 8,5	ACABADO 8,5	CONSUMO 8	CALIDAD/PRECIO 8,5	GLOBAL 8,4

OPEL

ASTRA GTC

El Astra más llamativo de todos los tiempos

Desde el 25 de septiembre, los asistentes al Salón Internacional del Automóvil de París serán los primeros afortunados que podrán contemplar la esperada versión GTC del reciente Opel Astra. Además de su expresivo y dinámico aspecto, el GTC contará con una oferta de cinco motores de gasolina y tres turbodiésel CDTI *common-rail*, con potencias entre los 90 y 200 caballos. Obviamente, el GTC conserva el sistema de protección SAFETEC, clave para que el Astra de cinco puertas haya conseguido la máxima calificación de cinco estrellas EuroNCAP, y también haya sido considerado el coche más seguro de su clase. Las previsiones de la marca son que esta versión supondrá entre el 15% y el 20% de las ventas del Astra en Europa, alcanzando los 70.000 vehículos anuales de producción.



■ El Astra GTC se pondrá a la venta en España durante la primavera del año que viene





■ La versión GTC ofrece prácticamente el mismo espacio y la misma adaptación al uso diario que la versión de 5 puertas

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

Agosto 2004

Puesto	Título	Compañía
01-	SPIDER-MAN 2	(ACTIVISION)
02-	FORMULA 1 2004	(SONY C.E.)
03-	ATHENS 2004	(SONY C.E.)
04-	PRO EVOLUTION SOCCER 3	(PLATINUM-KONAMI)
05-	GTA: VICE CITY	(PLATINUM-TAKE TWO)
06-	DRIVER 3	(ATARI)
07-	ONIMUSHA 3	(CAPCOM)
08-	W.R.C. 3	(PLATINUM-SONY C.E.)
09-	BURNOUT 2	(PLATINUM-ACCLAIM)
10-	TEKKEN 4	(PLATINUM-SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 31 de Agosto

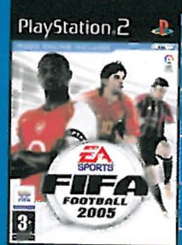


Puesto	Título	Compañía
01-	FORMULA 1 2004	(SONY C.E.)
02-	PRO EVOLUTION SOCCER 3	(PLATINUM-KONAMI)
03-	ATHENS 2004	(SONY C.E.)
04-	GTA VICE CITY	(PLATINUM-TAKE TWO)
05-	SPIDER-MAN 2	(ACTIVISION)
06-	TRUE CRIME STREETS OF L.A.	(PLATINUM-ACTIVISION)
07-	BURNOUT 2	(PLATINUM-ACCLAIM)
08-	SINGSTAR	(SONY C.E.)
09-	TONY HAWK'S UNDERGROUND	(PALTINUM-ACTIVISION)
10-	DRIV3R	(ATARI)

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
.HACK INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
.HACK MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E	42	9.3
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E	SONY C.E	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E	SONY C.E	43	9.2
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6

LOS MEJORES Octubre 2004

PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
02- SILENT HILL 4 (KONAMI)
03- DRIV3R (ATARI)
04- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
05- FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
06- COLIN MCRAE RALLY 2005 (CODEMASTERS)
07- SINGSTAR (SONY C.E.)
08- SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
09- ONIMUSHA 3 (CAPCOM)
10- SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)

2003-2004 CATÁLOGO

Los juegos de la temporada

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2004	CODEMASTERS	PROEIN	42	8.2
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9

CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	36	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	44	8.9
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO



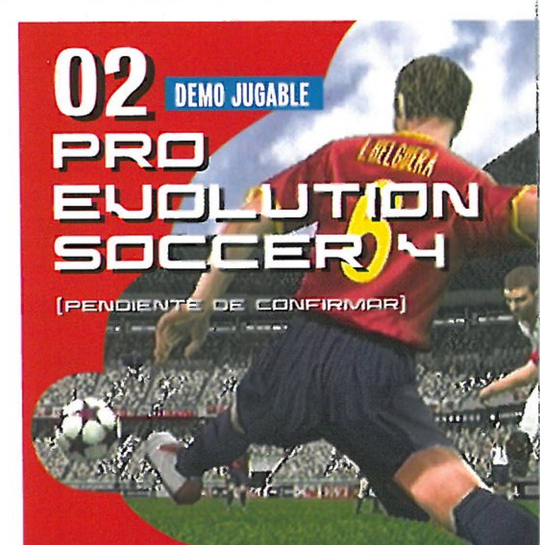
03 DEMO JUGABLE
TOCA RACE DRIVER 2

04 DEMO JUGABLE
SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO

05 DEMO JUGABLE
OBSCURE

06 DEMO JUGABLE
JACKIE CHAN

07 DEMO JUGABLE
ROCKY LEGENDS
[PENDIENTE DE CONFIRMAR]



y además

3 DEMOS JUGABLES PLATINUM

- JAK 2: EL RENEGADO
- RATCHET & CLANK: TOTALMENTE A TOPE
- W.R.C. 3



- GRAN TURISMO 4
- EYE TOY CHAT...

... Y MUCHO MÁS



NO TE PIERDAS EL FANTASTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA